

BUGS BUNNY SU SNES

# power

27

Lire 5.000

INTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

## MUTANT LEAGUE HOCKEY

GHIACCIO BOLLENTE!

## WARIO LAND

IL "CATTIVO" DIVENTA  
PROTAGONISTA

ANTEPRIMA

## KICK OFF 3

PARTITA, RIVINCITA  
E BELLA

GAME  
help

ZELDA  
SUPER MARIO  
ALL STARS  
ALADDIN

5

IL QUINTO INSERTO  
DA STACCARE

SKY BLAZER • PRIZE FIGHTER • NBA SHOWDOWN • BARKLEY SHUT UP AND JAM! •  
HYPERDUNK • CHOPLIFTER 3 • HIGH SEAS HAVOC • SKITCHIN • DINO DUDES • DARKWING  
DUCK • TINY TOONS 2 • T2 • BUBBA 'N STYX • BRET HULL HOCKEY • TOM & JERRY •  
BASTARD • SOCCER KID • NINJA WARRIORS AGAIN • TURN 'N BURN • DRAGON'S REVENGE  
• KING OF THE DRAGONS • TETRIS 2 • NHL HOCKEY • SPACE ACE • JIM POWER LOST  
DIMENSION • INTERNATIONAL RUGBY • ART OF FIGHTING



**NEWEL<sup>®</sup> srl**  
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

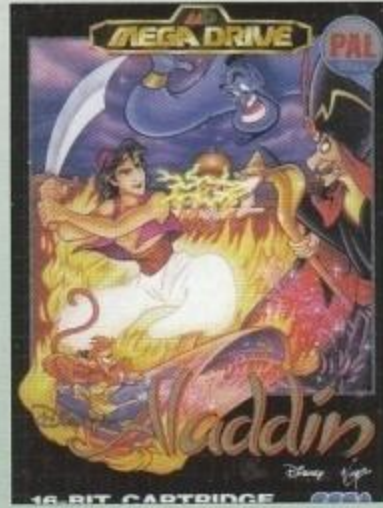
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)



L. 125.000



L. 89.000



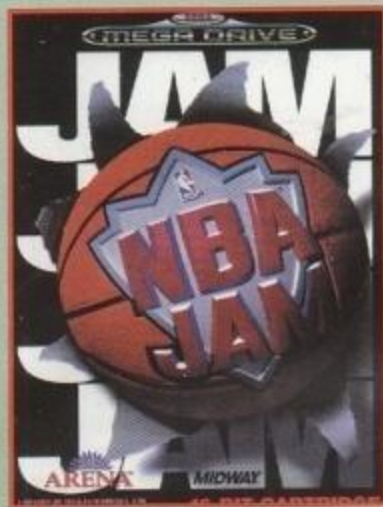
L. 99.000



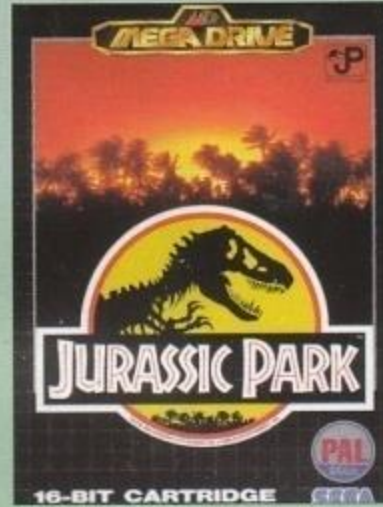
L. 139.000



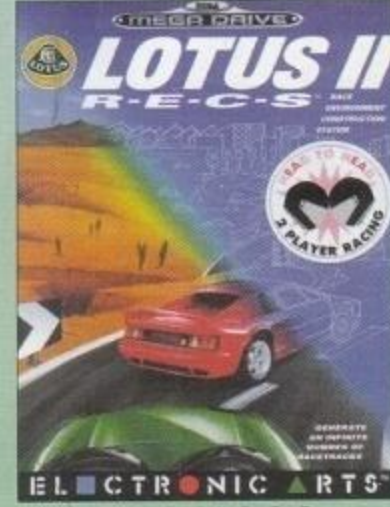
L. 119.000



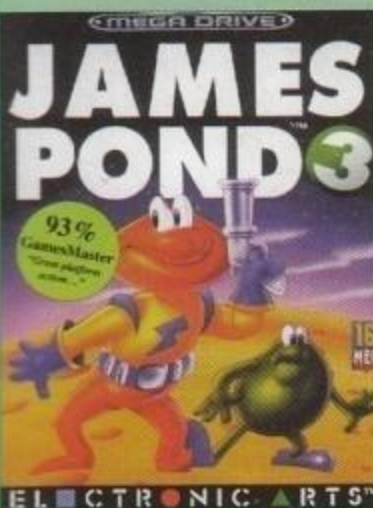
L. 95.000 !!!



L. 89.000



L. 89.000



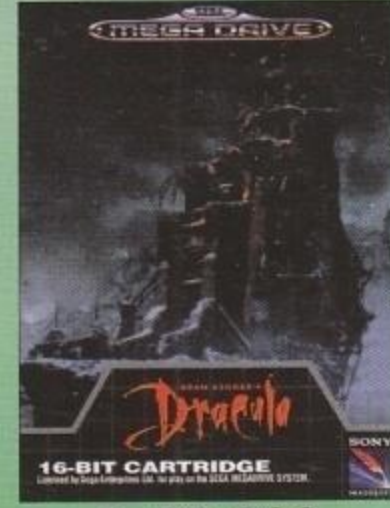
L. 85.000



L. 99.000



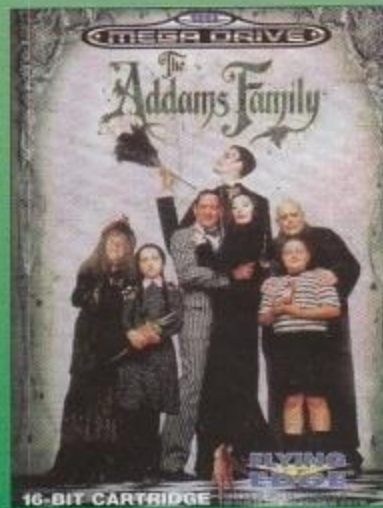
L. 99.000



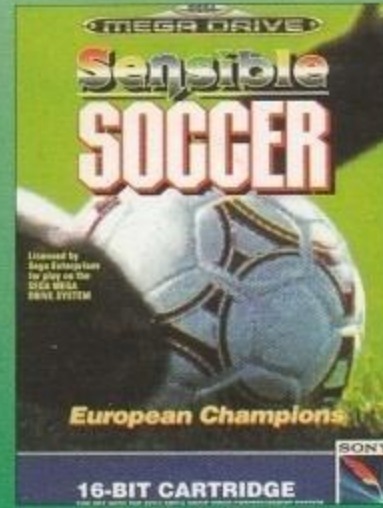
L. 99.000



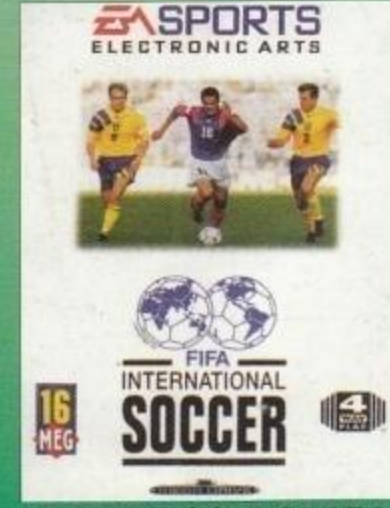
L. 119.000



L. 109.000



L. 99.000



OFFERTISSIMA





**NEWEL srl**  
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

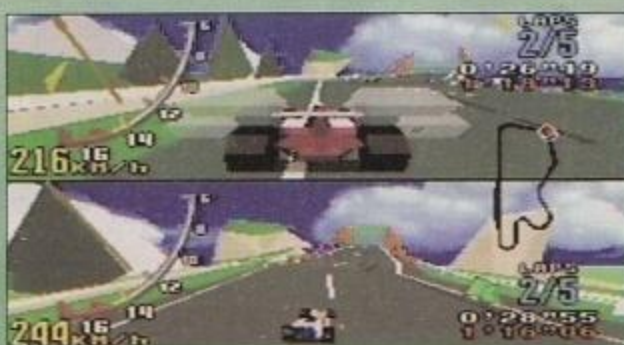
<http://www.oldgamesitalia.net/>

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)

DISPONIBILE

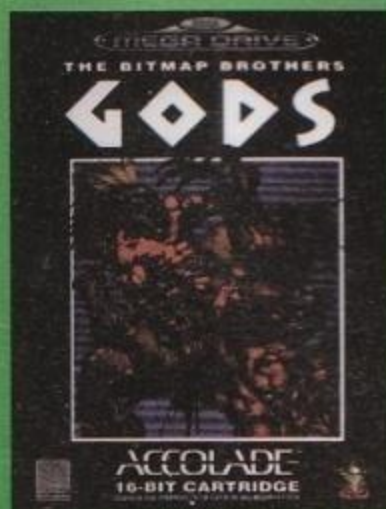
# VIRTUA RACING



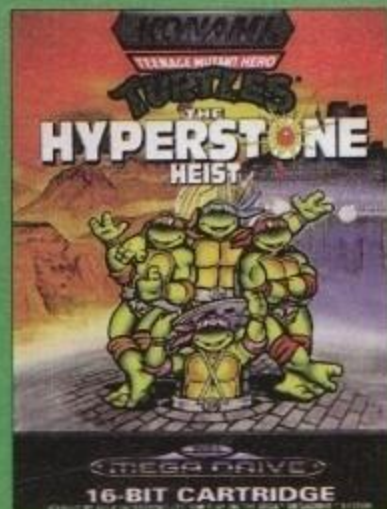
**OFFERTA SPECIALE !**

**IL PICCHIADURO DEL 1994**  
**STREET OF RAGE III** (24 MB)  
**DISPONIBILE PER MEGADRIVE !**

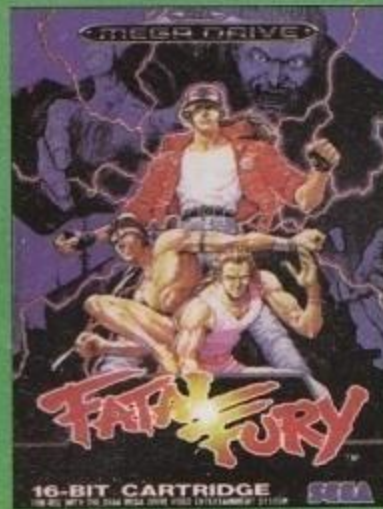
**OFFERTA: 2 GIOCHI MEGADRIVE L. 50.000**



L. 69.000



L. 69.000



L. 69.000



L. 59.000

**IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA**

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



# GAME power

## APRILE 1994



Rivista associata  
all'Unione Stampa  
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.  
Autodirigimento Tribunale di Milano  
n° 784 del 23/11/91

### EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT  
via Aosta 2, 20155 MILANO

### SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

via Aosta 2, 20155 MILANO  
Tel: 02/33100413  
Fax: 02/33104726

### CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde  
via Sarca 47 20125 Milano  
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

### SUPER DIRETTORE (IR) RESPONSABILE(?)

Riccardo "Rical" Albini

### PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "Alkross" Rossetti

### (S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

### SEGRETERIE DI REDAZIONE

Franca Badioli, Serena Rubini

### CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

### LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet"  
Abietti, Paolo "Stylz" Verrì, Tiziano "Apeca" Toniutti, Claudio  
"Trust" Tradardi

### INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgio "Red Fury" Fantin, Fabio  
"Mystere" Pagliani, Antonio "Log" Loggisci, Massimiliano  
"Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Aida "Heidi" Barassi,  
Derek "Dela" Fuente, Emanuele "Flash" Brendolan

### GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Donald, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power,  
Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Egidio Scognamiglio, Zio  
Eufonio

### ART DIRECTOR

Maria "Tetris" Montesano

### IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Secondamiano" Villa,  
Gian Vittorio Pasquale "Digital Boy" Cutri, Stefano "Sleeper" Dalzini

### FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (Mi)

### STAMPA

Valprint s.r.l.  
via per S. Maurizio 171 (Brugherio, Mi)

### DISTRIBUZIONE

SO. D.P. / Angelo Paluzzi  
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi) Tel: 02/56030.1

### ARRETRATI

Arretrati: L. 10000

Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205, oppure  
a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via  
Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit

# ECCO A VOI IL...



## News & Anteprime

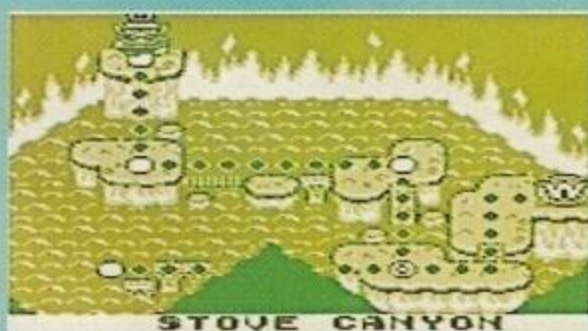
UNA FINESTRA SUL FUTURO DEI VIDEO-  
GIOCHI NEL MONDO. SPECIALE KICK  
OFF 3 E CORE DESIGN.



**PAG. 13**

## WARIO LAND

TORNANO MARIO &  
COMPANY CON IL SEGUITO  
DI MARIO LAND 1&2!



**PAG. 41**



ZELDA PER GAME BOY,  
L'AVVENTURA PIÙ GRANDE E  
BELLA MAI APPARSA SUL  
MONOCROMATICO NINTENDO.  
VOLETE SAPERE COME RISOLVERE  
MARIO ALL STAR PER SUPER  
NINTENDO E ALADDIN PER MEGA  
DRIVE? GAME POWER È LA  
RISPOSTA!

## RABBIT RAMPAGE

TUTTO L'UMORISMO DEI  
CARTONI ANIMATI IN  
QUESTO ESILARANTE TITOLO  
PER SUPER NINTENDO.



**PAG. 45**



I NUMERI  
1, 6, 7, 9 di  
GAME POWER  
SONO  
ESAURITI



27

PAG. 4

APECAR...  
DA ROMA  
CON FURORE!



## CLASSIFICHE

CONTINUA LA GUERRA PER IL  
PRIMO POSTO: VOLANO  
CARTUCCE E CD COME SE  
PIOVESSE.

PAG. 32

## TURN & BURN

UN GIOCO ADATTO AGLI  
ASPIRANTI PILOTI DI CACCIA:  
IL PIÙ BEL SIMULATORE DI VOLO  
PER SUPER NINTENDO



PAG. 88

## BASKET

CHARLES BARKLEY, NBA  
SHOWDOWN E HYPERDUNK  
SFIDANO NBA JAM. MA QUALE  
SARA' IL MIGLIORE?



PAG. 62

## PRIZE FIGHTER

TOM ZITO E LA DIGITAL PICTURES  
PRESENTANO QUESTO GIOCO DI  
BOXE CON UN'ECCEZIONALE  
GRAFICA DIGITALIZZATA.



PAG. 56

## LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

### CD 32

|                        |     |
|------------------------|-----|
| International Karate + | 122 |
| Silly Putty            | 122 |

### Game Boy

|            |     |
|------------|-----|
| Mega Man 4 | 105 |
| Tetris 2   | 101 |
| Wario Land | 41  |
| Zool       | 121 |

### Game Gear

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Aladdin         | 102 |
| NBA Jam         | 122 |
| Road Rash       | 103 |
| Sensible Soccer | 111 |

### Jaguar

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Revolution Dino Dudes | 62 |
|-----------------------|----|

### Mega CD

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Bill Walsh Football | 122 |
| NHL Hockey '94      | 107 |
| Prize Fighter       | 56  |

### Mega Drive

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Art of Fighting      | 109 |
| Barkley Jam          | 52  |
| Belle's Quest        | 71  |
| Bubba'n'Stix         | 72  |
| Dragon's Revenge     | 90  |
| High Seas Havoc      | 60  |
| Hyper Dunk           | 54  |
| International Rugby  | 99  |
| Mutant League Hockey | 37  |
| NBA Showdown         | 50  |
| Normy                | 74  |
| PGA Euro Tour        | 113 |
| Roar of the Beast    | 70  |
| Skitchin'            | 76  |
| Tom & Jerry          | 94  |
| Universal Soldier    | 122 |

### Nes

|               |    |
|---------------|----|
| Darkwing Duck | 64 |
| Tiny Toons 2  | 65 |

### Super Nintendo

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| Alcahest                    | 84  |
| Astral Bout                 | 122 |
| Astro Gogo                  | 122 |
| Bastard                     | 80  |
| Bret Hull Hockey            | 78  |
| Choplifter 3                | 58  |
| Combatribes                 | 122 |
| Jim Power Lost Dimension    | 97  |
| King of the Dragons         | 92  |
| Lethal Enforcer             | 115 |
| Mickey's Ultimate Challenge | 122 |
| Ninja Warriors Again        | 86  |
| Rabbit Rampage              | 45  |
| Sky Blazer                  | 48  |
| Soccer Kid                  | 82  |
| Space Ace                   | 119 |
| Super Battletank 2          | 117 |
| Super Pinball               | 122 |
| Terminator 2                | 68  |
| Turn 'n Burn                | 88  |



## LA VITA È (più o meno) MERAVIGLIOSA

Caro Apecar,  
innanzitutto complimenti per la rivista stupenda, le news aggiornate e le recensioni parziali e giuste. Sono un possessore di Snes e GB ma non sono anti-Sega (in questo periodo di primavera è particolarmente difficile, NdR), e vorrei farti alcune domande:

- 1) Tu personalmente cosa preferisci, *Parodius*, *Macross* o *Pop'n Twinbee*?
- 2) Il Project Reality sarà una console indipendente o andrà connessa al SNES?
- 3) È previsto *Jungle Strike* per SNES?

Ringraziandoti anticipatamente, spero di non averti rotto troppo.

Pietro Recchi, Milano

*Vabbé che ho stile ed emano un fascino quantomeno intrigante, ma insomma, non voglio mica mettervi in imbarazzo. Sono qui per rispondervi, sono qui apposta, quindi non abbiate paura di rompere, non fatevi proprio lo scrupolo: tanto lo sapete benissimo che in effetti, per rompere, rompete ma sapete che io vi amo, e che non mi romperete mai abbastanza, anche se sarebbe molto meglio se beccassi la grana il 27 del mese senza dover toccare manco una volta le tastiere sudate e unte dell'ufficio, come si sta bene a letto, come si sta bene.*

1) *Parodius* e *Pop 'n' Twinbee* sono più o meno allo stesso livello, forse il primo è più vario e longevo, ma entrambi sono Konami ed entrambi prenderebbero ancora intorno al 90% se recensiti in questi convulsi tempi moderni post-elettorali. *Macross* è un buon gioco, ma l'ho visto in giro a prezzi da scomunica papale e probabilmente non vale tutti quei soldi neanche se pucciate i Mech nella vostra tazza di caffelatte.

2) Il Project Reality è, almeno per adesso, un progetto totalmente indipendente dal Super Nintendo, e non si sa, per ora, se la console a 64 bit sarà compatibile verso con il suo predecessore.

3) *Jungle Strike* per Snes potrebbe comparire entro l'anno quando meno ve lo aspettate.

*Aspettate con fede e state tranquilli le softhouse vi amano come figli, siete voi che le fate vivere.*

## TU CHIAMALE SE VUOI, EMOZIONI...

Caro Apecar,  
chi ti scrive è un ragazzo di 13 anni di nome Claudio. Il motivo per cui ho deciso di scrivere è la lettera intitolata "Stufo di essere Stufo" di un tale Marco Sopra, su GP 25. Il fatto è che voglio dire la mia!

Caro Marco, non trovo giuste le tue considerazioni, dalle quali emerge un certo atteggiamento di parte nei confronti della Nintendo. Occhio che chi ti parla non è uno sprovveduto, ho un Nes, un Snes, un Gameboy, un MD e un Master System e il mio fido PC!

1) D'accordo, la pubblicità della Sega è pompata ma non più di tanto. La Sega usa questo tipo di pubblicità che non ha carattere offensivo, anche perché nessuno sta a bocca aperta a comprare ogni cosa reclamizzata. Come tu stesso dici hai

**Leggete Game Power da un vita e ancora nessuno vi ha fermato per strada per darvi un bacio in fronte? Tutto normale, non vi preoccupate. Sappiamo per certo che i lettori delle riviste concorrenti vincono regolarmente al Totocalcio, imbroccano la tris al Totip senza sistema e generalmente se la spassano alla grande, oltre a inanellare conquiste su conquiste che a noi dipendenti e a voi sostenitori di Gippi appaiono francamente troppo improbabili: è ormai inconfutabilmente appurato, Game Power porta iella. È questo giornale il responsabile delle molteplici umiliazioni pubbliche che subite, è colpa di GP se ogni volta che andate in edicola a prendere la vostra copia pestate senza colpo ferire la solita mina del solito maledetto botolo, è Gheim Pauà il motivo per cui ogni volta che qualcuno fa la mano morta alla tipica bonazza da autobus affollato, tutti vi guardano male. Ma sappiamo che voi non ci abbandonerete per questo, fosse solo per spirito di solidarietà, fosse solo perché siamo tutti una manica di poveri disgraziati che però almeno si vogliono bene. Finiamola quindi di invidiare (noi e voi) chi scrive e legge le riviste concorrenti e lasciamoci travolgere da questo nuovo, primaverile sbocco d'amore: se vedete per strada qualcuno che legge la concorrenza, fermatelo e dategli un bacio in fronte.**

Apecar

# L'APPOSTA

a cura di Apecar

**L'APPOSTA  
DI GAME POWER  
via Aosta 2  
20155 Milano  
Pianeta Terra**

deciso di scegliere Nintendo come molti altri. È vero, la pubblicità della Nintendo è meno pompata, ma ognuno, è naturale, tende a svalORIZZARE la roba d'altri!

2) Anch'io attendevo con trepidazione una nuova macchina Nintendo, anche perché con 3DO, CD32 e Jaguar in giro, il Super Nes non ha tante possibilità di sopravvivere!

Per la questione Game Gear, anche io preferisco il GB, ma *Sonic 1-2-3* e *Mortal Kombat* sono giochi immensi!

Sono d'accordo, il Snes è meglio del Megadrive, ma non per questo il Megadrive è brutto! Non ce l'ho con la Nintendo, sto solo dicendo che anche la Sega ha le sue buone qualità!

Ho finito, saluto il mitico Apecar e tutta la cricca di GP!!

Claudio Morabito, Roma

Momento. La pubblicità della Sega in USA sarà pure legalmente comparativa, ma in quanto a intelligenza e gusto vale zero e forse pure meno. Oltretutto è violenta e gratuita, e quindi probabilmente molto più efficace del dovuto, però non è propriamente una mano santa per costruirsi una coerenza apprezzabile perché in quel modo la Sega vende sì le sue console,

ma le vende a quegli stessi idioti che depreca nel "commercial".

Solo che giustamente fin quando i soldi degli imbecilli hanno lo stesso valore di quelli dei meno cretini ogni logica può tranquillamente andare a farsi benedire.



Continua a pagina 6



**I Belée**

GIOCHI PER VOI

# CONSOLES department

presents

## ...in diretta dallo spazio

**MEGA DRIVE ITA  
+ SONIC + 2 PAD  
= L. 198.000**

**S.NINTENDO PAL  
+ PAD + SCART 0 RF  
= L. 229.000**

**REAL 3DO +  
CRASH & BURNS  
= L. 1.099.000**

**ALADDIN PAL  
PER S.NINTENDO  
= L. 129.000**

**NBA JAM  
X M.D. L. 109.000  
X SNES L. 128.000**

**FIFA INT. SOCCER  
X M.D. = L. 98.000  
DISP. ANCHE X SNES**

**GAME BOY  
S.M.LAND 2 L. 55.000  
S.M.LAND 3 L. 65.000**

**MORTAL KOMBAT  
PER SNES  
= L. 99.000**

**JURASSIC PARK ITA  
PER MEGA DRIVE  
= L. 75.000**

**GAME BOY + TETRIS +  
CAVO + CUFFIE + PILE  
= L. 129.000**

**Nintendo**

**SEGA**

**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**

**RISERVATO AI  
SOLI RIVENDITORI:**

DIVENTA ANCHE TU  
**CONSOLE  
DEPARTMENT®  
POINT**

TELEFONA AL  
02-4222684

Questi games li puoi trovare a Milano  
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

**Tel. 02 - 42 300 10**

Negozio-Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72



Segue da pagina 4

## SCARDINIAMO DALL'INTERNO A COLPI DI ZOCCOLO DURO

Caro Apecar,

Inizio questa lettera chiedendoti scusa: ho scritto una mia un po' di tempo fa dove rimpiangevo il buon MBF. Ritiro ciò che ho detto, tu vai benissimo. Ho davanti il numero 25 di GP e sono felice. In un mondo refrattario a ogni divertimento sincero e puro, a ogni motivazione di vita serena (se non i soliti sporchi quattro soldi) (Ehi! come fai a sapere quanto ci danno, NdR), fa piacere leggere risposte come quelle che hai dato a Daniele Marletta di Bologna. Condivido ogni punto da te esposto e non posso che rammaricarmi di far parte di questo sistema becero e mangiasoldi qual è diventato quello dei videogiochi.

È un'industria cattiva e fredda che esprime quanto di più basso può offrire il nostro sistema economico. Ma noi, vecchia guardia, resistiamo e ci brillano gli occhi se tra una grafica spettacolare e un sonoro d'incanto scopriamo un po' di giocabilità. Sì, giocabilità, quella di *Pacman*, *Space Invaders* e *Impossible Mission* (toh, un progressista, kidding. NdR). Mondo barbaro e incivile: esce *SF2 Turbo* e non fai in tempo a com-

partelo che esce un sequel con qualche lottatore in più e più costoso. So che dire di no a un Neo Geo per un Super Nes può sembrare stupido, ma io lo farei, senza rimpianti. La Nintendo è forse l'unica casa produttrice che dietro a capolavori grafici cela una giocabilità eccezionale (*Super Mario Kart* non appartiene alla serie 100 Mega Shock, ma è fantastico), e le case produttrici continuano a speculare sulla nostra ignoranza e sul nostro por-

tafoglio che troppo facilmente apriamo. Dovete aiutare i videoplayer più giovani a capire esattamente quale sia il gioco da premiare con l'acquisto: stroncate senza ritegno giochi precotti, scialbi e piatti che si nascondono dietro grafica e sonoro. In Italia tutto cambia e voi di GP l'avete fatto, con nuovi recensori (molto bravi) e un generale miglioramento della rivista. Ma ciò che balza subito agli occhi è quel piccolo e solitario articolo di pag. 29 intitolato "Videogames e Amicizia". Bella lì! (ehm, scusa Apecar, non volevo). E il Game Over contro l'144? Così si fa!

In questo modo (e solo in questo modo) noi videoplayer conquisteremo la fiducia dell'opinione pubblica (ti interessa davvero? Vuoi la fiducia di quell'opinione pubblica che -ora posso dirlo- ha votato Ber-

lusconi? Io, molto poco diplomaticamente, farei una selezione, NdR). Prendiamo posizioni sociali e facciamo diventare i videogiochi un fatto sociale. Siamo persone come le altre, con pari dignità. Divertiamoci finché questo mondo ce lo permette, finché le guerre saranno solo virtuali, finché a morire saranno solo sprite nemici, Tutti assieme senza rancori.

Ancora una volta vostro

Emiliano Cruccas

Paddy, il pizzaiolo, ringrazia per i complimenti, devi vedere come è contento. Abbiamo parlato della tua lettera camminando leggermente ubriachi di sonno per largo Albricci a Milano, cantando "Malafemmena" e, in generale, dando ampia dimostrazione di indegnità morale.

Più seriamente. Ho l'impressione disorientante che una buona parte dei videogiocatori più giovani se ne fregghi altamente delle recensioni come metro di giudizio, anche comparabile, quando decide più o meno se comprare un gioco, per il semplice fatto che con ogni probabilità quel gioco, se lo voleva, se l'è

già comprato in quell'intervallo che passa tra un numero e l'altro nel quale i giochi in via di test regolarmente escono: è solo un'impressione, ma a me pare che, talvolta, la rivista e una fetta degli acquirenti siano totalmente fuori sincrono, quasi come se si comprasse GP per vedere quanto abbiamo dato al gioco che si è appena acquistato, e che si sarebbe acquistato comunque anche dopo una recensione appena sufficiente, magari sopra il 59%. Questo perché probabilmente, e mi butto su una spiegazione filossociologica che da dove mi esca non si capisce, il fanciullo (hi-

ps!) vuole che la rivista parli del suo gioco, del gioco

che ha appena comprato, magari per sentirsi soddisfatto dell'acquisto se c'è un buon voto o sputarci addosso infamie venefiche se l'abbiamo "stronkato". Vuole insomma sentirsi in qualche modo indipendente e allo stesso tempo allineato all'opinione di chi, nel bene o nel male, dà generalmente opinioni attendibili. È un modo diverso di aderire a un "gruppo", che trova il suo punto di svolta quando è possibile far sentire la propria voce, il proprio dissenso. Ed è probabilmente così, senza accennare nemmeno, tra virgole a problemi e tematiche sociali, che il lettore più giovane impara a ragionare con la propria capoccia e a romperci la salute per telefono, per posta e per fax. Che, nell'ipotesi più onirica, impara a reagire arrabbiandosi per il votaccio al gioco della sua vita. Potremmo preferire lettori scemi che scassinino di meno, ma non lo faremmo mai, mica vi vogliamo bene solo perché tirate fuori le cinquemila ogni mese... Se volete commentare, eventualmente, e questo già lo sapete, telefono, fax e PPTT sono sempre a disposizione.



## COMUNICAZIONE DI DISSERVIZIO

Esclusivamente per Jean Baptiste Poquelin e il Baron Marco Vallarino: le vostre lettere, pur bellissime, e oggettivamente interessanti, non hanno trovato spazio su questo numero ma lo troveranno sul prossimo a costo di scavare la carta con le unghie: il fatto è che si rischiava di rendere l'Apposta un po' troppo monotematica e poi l'esimio Albini chi lo sente, insomma, mi capite, no? Non si vive più se quello comincia a pastrugnare, chiedo perdono in ginocchio ma se potete comprendetemi.





## POWER FAXXONE BELLO PASCIUTO

Diffidate delle imitazioni, di Power Fax ce n'è uno solo. Purtroppo per voi questo mese il PF salta, non c'è spazio, non c'è tempo, non abbiamo pagato la bolletta e ci hanno tolto la corrente, pioveva, ero senza benzina, si è rotta la sveglia. Ma... che succede? Mi pare or ora di notare che, in effetti, il Power Fax ci sia, e anche bello ciccio, addirittura con gli angoli inferiori del box "quadrati arrotondati. Come si spiega questo misero? Io... io non lo so, ecco. Sempre queste figure mi tocca fare. Per tutti quelli che hanno chiesto se è prevista l'uscita su console di *Mortal Kombat II*, la risposta è definitivamente SI, e non dovrebbe neppure mancare molto tempo alla release ufficiale (Settembre forse), probabilmente il tempo necessario affinché il prequel esca (finalmente) dalla classifica di vendita. Quindi se volete MK II smettetela di comprare *Mortal Kombat III* (Tranzilli, sto solo scherzando.) Per tutti quelli che hanno chiesto se il Megadrive 2 è compatibile al 100% con il Megadrive 1, la risposta è definitivamente SI, le due macchine differiscono solo nell'estetica ma parere generale è che il primo fosse più belloccio e valesse quelle cinquemila in più che costava. Anzi, già che ci siamo comunico ufficialmente che il Mega CD 2 può essere connesso ANCHE al Megadrive 1 senza che per questo il livello qualitativo dei giochi scenda ulteriormente ((c)1994 Facezie Gratuite Ma Caustiche, s.p.a.).

Per finire in gloria, grazie per il supporto morale a tutti quelli (Marco Soldati, Peppe Volpe, Yak Sagone, Giovanni Franzì, Faxanadu, una sospetta Silvia 74 e, ehm, tanti altri) che hanno inviato complimenti per il lavoro del sottoscritto, che poi in realtà sono quelli che mi interessano perché mi rosico il gomito ogni volta che li fanno agli altri, soprattutto a Paddy il pizzettaro, che conosco da poco ma già mi indispette. Appello finale e definitivo, non allegate francobolli: non possiamo rispondervi se non sulla rivista, piuttosto lasciate un recapito telefonico, ci piace pensare di potervi indurre al turpiloquio farcito nel cuore della notte. Per ora, Saluti a tutto l'amato volgo, ma invece di scrivere veniteci a trovare che festeggiamo a pizza e birra. Finito. Che volevate, un quiz musicale, oppure un allegro karaoke?



Vicenzo Martella

### INVITO A NOZZE

Curiosa redazione di Game Power, sono un ragazzo di 18 anni possessore di un MD e di un MCD (quest'ultimo rubato pochi giorni fa a un mio caro amico con la sua approvazione) (qualche maligno direbbe che l'affare l'abbia fatto il tuo amico, Ndape). Seguo la vostra eroica missione di recensori da molto tempo, reputando la vostra rivista la più completa e aggiornata dello stato e reputando voi gli individui più simpatici ed originali del mondo (a quando il film su Apecar?). Ho deciso di scrivervi dopo molto tempo questa bellissima lettera per un semplice motivo: è mio desiderio quello di riesumare le salme delle antiche cartucce che furono. Ma perché mai scrivo questo? Semplicemente perché mentre tutti attendono una qualsiasi riedizione di *Super Mega Extra Turbo Street Fighter Due con Triplo Filotto e Bocchino di Sponda*, ci sono dei bellissimi giochi che, solo perché esistiti prima della nascita di una rivista che ne parlasse, o peggio, solo perché non sono più delle novità assolu-

te, vengono ammucciate nei magazzini per essere dimenticati o umiliati, venendo dati in omaggio a chi acquista due confezioni di pandoro. Volete un paio di esempi? Che fine ha fatto *Herzog Zwei* per MegaDrive, a mio giudizio il miglior gioco strategico per quella console? E dove è andato a finire il simpaticissimo *Dark Castle*, con tutte le sue gag e animazioni? Potrei citare molti altri nomi ma non penso che sia

compito mio. Voialtri piuttosto, che in questo campo siete onnipotenti, fate il miracolo di resuscitare queste e altre cartucce povere vittime del sistema, dedicando magari a loro poche preziose righe della vostra sublime rivista: fate questo e il signore delle cartucce vi darà un posto nell'olimpio dei videogiochi. Ora, per concludere, una domanda al mitico Apecar: cosa ne pen-

QUEL MAZZOLIN DI FIORI...



Incasinatix

si di Ange- l o B r a n - duardi, visto che lo nomini frequentemente nei tuoi capolavori di recensioni? Spero che quando vi arriverà tra le mani questa let-



tera ci sia sempre tu a curare la posta (troppo buono, NdR).

Vostro affezionatissimo **SIMONE RAVAGNI** per gli amici  
**NATALE**

Sposiamoci subito: non sarò una bellezza ma mi pare che si vada d'accordo e quindi i puntigli estetici lasciano il tempo che trovano.

L'idea di una retrospettiva sui Grandi Giochi Perduti è ottima, e noi già lo facevamo su K un paio di anni fa: Gheimpauà soffre comunque di una cronica mancanza di spazio e tu non hai idea di quanto cavolo sia profondo il buco nel pavimento dove lanciamo tutte le vecchie cartucce.

Se devo dirti la verità sono già sei mesi che Random e il sottoscritto mungono gli ammennicoli ai supremi direttori per ottenere una paginetta di retrospettiva, e soltanto ora sembra finalmente giunto il dolce tempo della raccolta: non so se già in questo numero trovi qualcosa, ma giuro che cercheremo con tutte le nostre forze di mettere a frutto l'immenso scibile che ci portiamo nei pannolini (Rical permettendo).

Per la rubrica "Ego Corner" del mese, ti dirò che di film

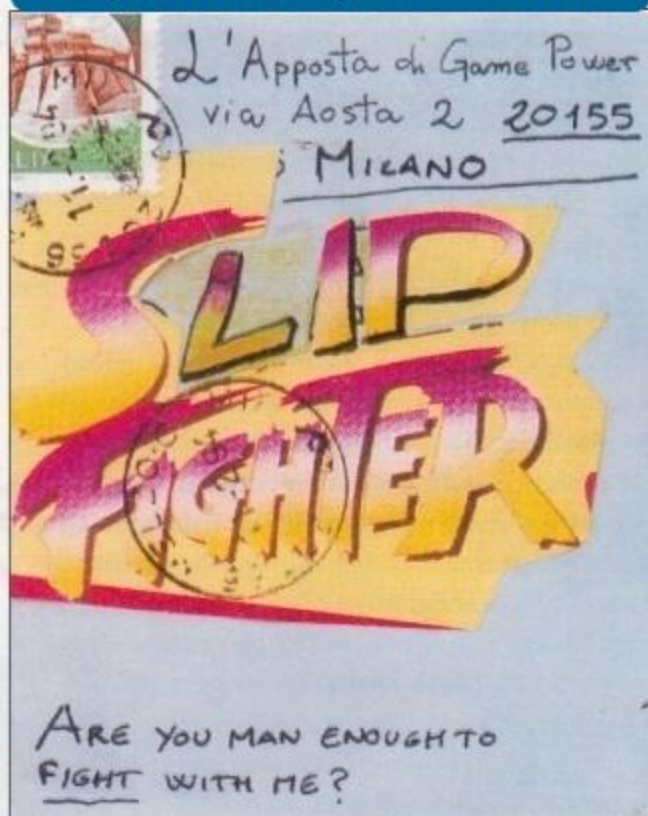
su Apecar ne esistono due, la prima e la seconda parte de "Il Tagliaunghie - uno spaccato sulla realtà Reale", che è stata una terapia come un'altra per guarire certi bernoccoli. Infine, Angelo Branduardi: ci sentiamo discretamente spesso e ci facciamo un sacco di risate perché crepa sempre dopo dieci secondi in Addams' Family sul Game Gear della figlia piccola.

E per chi vuole finalmente la verità, sì, è proprio così: Angelo si pettina coi Minerva ma rimane comunque un bravo ragazzo.

### IO SPERIAMO CHE MA FORSE PASSO IL LIVELLO PERÒ FORSE INSOMMA UMILMENTE ECCO

Spett. Rivista

Sono un Vostro appassionato lettore (a questo proposito chiedo informazioni circa l'abbonamento), mi chiamo Giacomo D'Orta (mio padre è l'autore di "Io speriamo che me la cavo"), ho 10 anni e frequento la V elementare (sufficiente come presentazione? Credo di sì). Sono bloccato in Death Valley Rally (Road Runner) e avrei bisogno di un aiuto per il quarto sottolivello del



Paolo Gatelli



primo set (quello della catapulta).

Vorrei anche sapere se è prevista la versione SNES di Body Blows.

Infine una curiosità: la Infogrames è francese?

Un megagalattico ringraziamento

da **Giacomo d'Orta, Napoli**  
(29/1/94)

E come faccio a non rispondere a uno che mi scrive nel giorno del mio compleanno? Appuntare e ricordare tutti, l'anno prossimo, mica per niente, ma se non mi cacciano via pago da bere. Liscia o gassata, fate voi. Per quanto ne so io in DVR devi cercare di far

crollare la

catapulta beccando certi punti cardine, fino a quando il coyote non si espugna da solo, ma vorrei comunque ribadire, o rendere noto ai lettori più freschi, che l'Apposta non è una rubrica alla quale richiedere tips o soluzioni, anche perché il sottoscritto è una capra del joypad: abbiamo risposto in via piuttosto eccezionale solo perché sono andato abbastanza avanti in DVR, e poi sembra che ci sia una marea di gente lì fuori che non riesce a superare la catapulta in Road Runner. Poi, Body Blows non è in uscita sul Super Nintendo e speriamo non lo sia mai, è un giochillo un poco loffio e provocherebbe gli stessi effetti

gastrici della conversione di Street Fighter II per Amiga (molti stanno ancora male) se non reimpostato e riprogrammato adeguatamente allo standard dei picchiaboia per SNES. Infine, La Infogrames è francese come Dupont ma per fortuna il modo di lavorare di questa software house non assomiglia a quello del nasone.

Dice il direttore che in più le PR sono molto carine, ma lui è di bocca buona ed è sovente sceso molto in basso.

### QUASI DI STRISCIO

Gentile redazione di Game Power,

mi chiamo Achille e ho 18 anni. Prima di tutto vi faccio i complimenti per la rivista, in secondo luogo colgo questa



CARMELLA DA UNO SCONOSCIUTO





## IT'S A FREEWORLD BABY

Prendete un matitone rosso e blu e scavate nelle fosse biologiche delle vostre stanze alla ricerca del numero scorso di Game Power: apritelo alle pagine dell'Apposta e spulciatevi tutti gli errori dovuti all'incuria ed alla trascuratezza con cui quelli del reparto grafico qui sotto svolgono il loro elementare lavoro. Noi qui a sputare sangue sui monitor per scrivere qualcosa di decente e loro laggiù nel seminterrato a giocare con le figurine. Ce l'ho, ce l'ho, mi manca, mi manca, e intanto l'Apposta del mese scorso aveva la parte finale del Power Fax troncata di netto e i corsivi ogni morte di Papa. Insomma, io ve l'ho detto, sono dalla vostra parte e sono il primo a tritare le scatole se le cose vanno a schifo (tranne quando è colpa mia - e di Random perché mi porta sempre il caffè dopo le riunioni in cui Rical parla per ore). Ci si vede a Maggio, se non mi scagliano fuori prima. Che ingrati. Love love love,

Apecar

occasione per porgermi alcune domande riguardo il Megadrive.

1) Ho visto pubblicizzate su GP due cartucce riguardanti *Terminator 2*, il primo della Arena, il secondo della Flying Edge. Oltre al prezzo, che differenze ci sono tra le due cartucce?

2) Mi consigliereste *F1* della Domark (il gioco automobilistico più veloce per Megadrive) o di aspettare *Virtua Racing*?

3) *Robocop 3* o *Robocop vs. Terminator*?

4) Usciranno giochi che possano dare un motivo in più per acquistare il Mega CD?

Distinti Saluti, Achille Bonfigli, Rho (Milano)

Occhio a cosa comprate: il *Terminator 2*, della Flying Edge è con tutta probabilità il più nefando gioco su licenza uscito per Mega Drive, e alterna sezioni di piattaforme realizzate col noto editor C.O.T./tolen-go e assemblate probabilmente con un certissimo metodo casuale. Così su due piedi, 12%. Il titolo della Arena è invece una conversione diretta dell'hit (?) da sala giochi ma per apprezzarlo appieno dovresti rimediare un *Menacer*. Si è beccato 71%, ma se cerchi un gioco di quel tipo, *Lethal Enforcers* è due spanne e mezzo sopra.

2) Ho visto quello che si poteva vedere di *Virtua Racing* e, onestamente, il Monte dei Pegni ricorderà il mese d'uscita del gioco come il suo migliore dai tempi di *Street Fighter II* per SNES. Io non tolgo nulla a F1, è *Virtua Racing* che lo annienta totalmente: fa paura e basta.

3) Versus *Terminator*. Heidi ha gradito *Robocop 3*, ma è una donna e tutti sappiamo cosa questo significhi.

4) Decisamente. Si profilano all'orizzonte una serie di deliziosi giochi, soprattutto quelli della Core, ma non sono certo gli unici, *Keep Tuned*, se ya next time.

# HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727  
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

## OFFERTE DEL MESE:

|                                |            |                      |              |
|--------------------------------|------------|----------------------|--------------|
| S. Nintendo + Bazooka          | L. 280.000 | Game × Mega Drive    | da L. 35.000 |
| S. Nintendo + Star Wing        | L. 270.000 | Game × S. Nintendo   | da L. 35.000 |
| S. Nintendo + Prince of Persia | L. 250.000 | Game × Game Boy      | da L. 35.000 |
| Mega Drive + 3 Game            | L. 330.000 | Game × Master Sistem | da L. 35.000 |
| Adatt. × Mega Drive Euro/Jpn   | L. 20.000  | Game × Nintendo      | da L. 35.000 |
| Game Boy Base + 4 pile         | L. 99.000  |                      |              |
| Game Boy + Spiderman 2         | L. 125.000 |                      |              |
| Game Boy + S. Maridand         | L. 135.000 |                      |              |
| Game Boy + Jurassic Park       | L. 150.000 |                      |              |

**PERMUTA**  
il tuo usato con una strepitosa  
**SUPERVALUTAZIONE**





# Printex srl

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

### tel. 02-29519914 r.a.



**Alladin (ITA) L. 118.000**  
Another world (ITA) L. 85.000  
Batman Returns (ITA) L. 75.000  
Bob (ITA) L. 80.000  
Bussy (ITA) L. 80.000  
Dracula (ITA) L. 119.000  
Dr. Robotnik's (ITA) L. 115.000  
**General Chaos (ITA) L. 105.000**  
Global Gladiators (ITA) L. 80.000  
Haunting (ITA) L. 110.000  
James Pond III (ITA) L. 130.000  
Jurassic Park (ITA) L. 119.000  
Lotus II (ITA) L. 110.000  
**Mortal Kombat (ITA) L. 115.000**  
Panic on funktron (ITA) L. 130.000  
Power Challenge (ITA) L. 90.000  
**Pelé Soccer (ITA) L. 100.000**  
**Sensible Soccer (ITA) L. 109.000**  
Sonic Pinball (ITA) L. 120.000  
Spiderman (JAP) L. 50.000  
Superman (USA) L. 60.000  
Road Rush II (ITA) L. 80.000  
**Tale Spin (ITA) L. 70.000**  
**Taz Mania (ITA) L. 70.000**  
World of Illusion (ITA) L. 80.000  
Royal Rumble (ITA) L. 150.000  
**Turtle Tournament Fighting (ITA) L. 135.000**  
**Zool (ITA) L. 115.000**  
Zombies (ITA) L. 110.000  
Tyrans (USA) L. 80.000  
Back to the Future III (USA) L. 80.000  
Fatal Fury L. 55.000  
**Virtual Racing (disponibile/tel.)**  
**Clifhanger L. 79.000**  
**Hook L. 100.000**  
**Poosy L. 85.000**  
**Sensible Soccer L. 99.000**

### SEGA GAME GEAR

Cool Spot L. 78.000  
Spiderman L. 55.000  
Land of Illusion L. 75.000  
La Sirenetta L. 60.000  
Predator 2 L. 60.000  
**Prince of Persia L. 60.000**  
**Sonic II L. 60.000**  
George Foreman's boxing L. 55.000  
**Krusty's fun House L. 55.000**  
Superman L. 49.000  
Global Gladiator L. 46.000  
Robocod (James Pond) L. 49.000  
**Taz Mania L. 49.000**  
Mortal Kombat L. 71.000  
**Dracula L. 49.000**  
**Hook L. 55.000**  
**Sensible Soccer L. 55.000**

#### CONSOLLE E ACCESSORI

**Joypad Megadrive "rock fire"**  
L. 30.000  
**Joypad Megadrive "speed pad"**  
L. 30.000  
**Joypad Megadrive "turbo touch"**  
L. 55.000  
**Joypad Megadrive x Street Fighter (6 pulsanti)**  
L. 50.000

### SEGA Master System™

**L. 50.000**  
Alien  
Aleinstorm  
Back to the future II  
Crash Dummies (Gli Socconati)  
Dragon Crystal  
George Foreman's Boxing  
Moon Walker  
Master of Darkness  
**Pacmania**  
Shinobi  
Wimbledon  
Tennis Ace  
Shadow Dancer  
**Batman Return**  
Wimbledon 2

### mega cd

Microcosm  
Puggsy  
Batman Return L. 130.000  
Ecco the Dolphin L. 120.000  
Silpheed L. 130.000  
Thunderhawk L. 120.000  
Lethal Enforce L. 140.000  
Sonic L. 120.000

**Consegne in tutta Italia per corriere e/o posta**

**Novità in anteprima**

**Vastissimo assortimento di giochi, consolle e accessori**

**Prezzi concorrenziali**

**Tutti i prodotti sono originali**

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

**Consolle Game Gear + Tu Turner + Sonic + alimentatore rete**  
L. 390.000  
**Consolle Megadrive II + 2 joy-pad**  
L. 235.000  
**Cassetta Megadrive Nba Jam - joy pad**  
L. 140.000



# Printex srl

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

tel. 02-29519914 r.a.



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

USA

**L. 75.000**

Addam's Family  
Caccia a ottobre rosso  
Chuk rock  
Duel test drive  
Air defence force  
Harley's homongus  
Ka.blooy ooey  
King of monster  
Lethal weapon III  
Mystical ninja  
Musya  
Ninja boy  
Out lander  
Road riot  
Strike gun  
Skuljagger  
Spanky quest  
Superspace mega force  
Street combat  
Wink's II  
Warp speed  
Addam's family II  
Chester cheeta  
Goof troap  
Mickey's magical quest  
Street fighter II

**L. 65.000**

Final fight  
Final fantasy quest  
F-zero  
Gun force  
Home alone  
Hole in one golf  
Push over  
Ridden trad  
Super blazeon  
Smart ball  
Soccer world league  
Cool world  
Prince of Persia

**L. 55.000**

D-force  
Gradius III  
Iper zone  
Paper boy II  
Roketeer  
RPM racing  
Wabderers op ys III

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Alladin (ITA) L. 138.000  
Aereo the crobot (ITA) L. 150.000  
Asterix (ITA) L. 115.000  
Dracula (ITA) L. 125.000  
First samuray (ITA) L. 105.000  
GP1 (ITA) L. 120.000  
International tour (ITA) L. 120.000  
Jurassic park (ITA) L. 140.000  
Last action hero (ITA) L. 125.000  
Incredible crush dummies (ITA) L. 90.000  
James Bond (ITA) L. 130.000  
Magical adv. Topolino (ITA) L. 115.000  
Mortal kombat (ITA) L. 140.000  
Road runner (ITA) L. 90.000  
Street fighter II (ITA) L. 100.000  
Superstar wars (ITA) L. 120.000  
Troddlers (ITA) L. 120.000  
We're back dinosaur's story (ITA) L. 135.000  
Winter olympic '94 (ITA) L. 160.000  
SuperMario kart (ITA) L. 120.000  
Putty (ITA) L. 120.000  
Wing commander (ITA) L. 90.000  
Taz Mania (ITA) L. 130.000  
Euro football champ. (ITA) L. 105.000  
Spiderman x man (ITA) L. 90.000  
Bob (ITA) L. 90.000  
World league basket (ITA) L. 100.000  
Superbomber man (ITA) L. 140.000  
Addam's family II (ITA) L. 90.000  
Best of the best (ITA) L. 90.000  
Super kick off (ITA) L. 99.000  
Dracula L. 90.000  
Sensible soccer L. 115.000  
S. Bomberman L. 95.000

Consolle Game Boy base (blister) + cassette Jetsons L. 100.000

Consolle Game Boy base (blister) + cassetta Supermario Land 1 L. 105.000

Consolle Game Boy + Tetris + auricolare + cavo L. 139.000

**GAME BOY**

Bionic Commando L. 35.000

Alien II L. 50.000

Snoopy L. 38.000

Batman L. 38.000

Prince of Persia L. 38.000

Addam's family L. 50.000

Alleway L. 38.000

Burai fighter L. 38.000

Boxxle L. 38.000

The hunt for red october L. 38.000

Dr Mario L. 45.000

Crush Dummies L. 50.000

Double Dragon L. 38.000

Dynablaster L. 38.000

Fighting simulator L. 48.000

Krusty (Simpson) L. 48.000

Looney tunes L. 50.000

Magnetic soccer L. 48.000

Navy seal L. 38.000

Ninja turtles 2 L. 49.000

Othello L. 38.000

Quix L. 38.000

Radar Mission L. 38.000

R-Type L. 38.000

Simpson 2 L. 48.000

Track meet (Olimpiadi) L. 48.000

Yoshi Cookie L. 48.000

Asterix L. 60.000

Indiana Jones L. 62.000

Jurassic park L. 62.000

Last action hero L. 62.000

Batman animate L. 70.000

Dennis L. 68.000

Hook L. 38.000

SuperMarioland 1 L. 49.000

SuperMarioland 2 L. 59.000

SuperMarioland 3 L. 65.000

Super Rc Proam L. 38.000

Pinball dream L. 38.000

Spiderman L. 45.000

Wizard and Warriors L. 38.000

Skate or Die L. 38.000

Chase HQ L. 38.000

Nemesis L. 38.000

Clifhanger L. 40.000

Dracula L. 40.000

Pang L. 45.000

Felix the cat L. 40.000

Adventure island 2 L. 45.000

**Nintendo**

Nes 8-BIT PAL

**L. 55.000**

Addam's family  
Adventure of Link  
Batman  
Bugs Bunny  
Castelmania III  
Capitan Planet  
Dooble dragon II  
Donkey kong  
Ghostbuster's II  
Goal  
Highspeed (flipper)  
Legend of Zelda  
Mega man II  
Punch out  
Robocop I  
Red october  
Super Mario bros I  
Skie or Die  
The Flintstones  
Tale spin  
World cup soccer

### CONSOLLE E ACCESSORI

Game Boy: Illuminator (luce notturna) L. 16.000  
Amplifier L. 11.000  
Handy Boy (lente, luce, joystick, casse stereo)  
Super Nes: Converter universale (USA, Japan, Ita)  
Super converter  
Borsa porta cassette L. 12.000  
Borsa porta consolle L. 39.000  
Joypad infrarossi (2) L. 120.000  
Super turbo joystick L.  
Joypad Supernintendo "speed pad" L. 35.000  
Joypad Supernintendo "rock fire" L. 35.000  
Set 2 joypad raggi infrarossi L. 85.000

Consolle Super Nes + cassetta Euro Football Champ L. 250.000  
Consolle Supernintendo PAL L. 199.000



# QUEEN

COMPUTER

Software & games

"Emozioni Virtuali"



SPEDIZIONI IN 24 ORE CON  
CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA



## SUPER NINTENDO

|                                     |         |
|-------------------------------------|---------|
| ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL           | 154.000 |
| ACTRAISER 2                         | 129.000 |
| AERO THE ACROBAT                    | 129.000 |
| AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE           | 113.000 |
| ALADDIN                             | 156.000 |
| ALIEN 3                             | 115.000 |
| ANOTHER WORLD                       | 134.000 |
| ART OF FIGHTING                     | 142.000 |
| ASTERIX                             | 115.000 |
| BART'S NIGHTMARE                    | 140.000 |
| BATTLE BLAZE                        | 114.000 |
| BATTLE CAR                          | 126.000 |
| BATTLE SHIP                         | 126.000 |
| BATTLETOADS 2                       | 107.000 |
| BEST OF THE BEST                    | 114.000 |
| BLAZING SKIES                       | 113.000 |
| BOB                                 | 95.000  |
| BOXING LEGENDS OF THE RING          | 59.000  |
| BRAWL BROTHERS                      | 140.000 |
| BRETT HULL HOCKEY                   | 142.000 |
| BUGS BUNNY                          | 107.000 |
| CAPTAIN AMERICA VS. AVENGERS        | 170.000 |
| CHAMPIONSHIP POOL                   | 113.000 |
| CHOPFLUTER 3                        | 121.000 |
| CHUCK ROCK                          | 156.000 |
| CLAY FIGHTER                        | 121.000 |
| CLIFFHANGER                         | 107.000 |
| COMBATRIBES                         | 99.000  |
| CONGO'S CAPER                       | 98.000  |
| COOL SPOT                           | 118.000 |
| CRAZY SPORTS                        | 109.000 |
| CYBER SPIN                          | 136.000 |
| DAFFY DUCK                          | 90.000  |
| DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3         | 144.000 |
| DEATH BRIDE                         | 129.000 |
| DENNIS                              | 129.000 |
| DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL        | 121.000 |
| DR FRANKEN                          | 121.000 |
| DRACULA                             | 142.000 |
| EMPIRE STRIKE BACK                  | 99.000  |
| F ZERO                              | 142.000 |
| F1 POLE POSITION                    | 184.000 |
| FANTASY STORY (WRESTLING)           | 193.000 |
| FATAL FURY 2                        | 193.000 |
| FIRST OF NORTH STAR 7               | 134.000 |
| FIRST SAMURAI                       | 142.000 |
| FLASHBACK                           | 144.000 |
| GENGIS KHAN 2                       | 111.000 |
| GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING        | 107.000 |
| GOAL (KICK OFF III)                 | 170.000 |
| GOEMON 2                            | 114.000 |
| GOOF TROOPS                         | 134.000 |
| GP 1 MOTOMONDIALE                   | 71.000  |
| GREAT WALDO SEARCH                  | 178.000 |
| GUNDAM 2                            | 121.000 |
| HIT THE ICE                         | 118.000 |
| HOOK                                | 134.000 |
| IKARI WARRIOR                       | 128.000 |
| INSPECTOR GADGET                    | 128.000 |
| INTERNATIONAL TENNIS TOUR           | 118.000 |
| JAMES BOND JUNIOR                   | 99.000  |
| JIMMY CONNORS TENNIS                | 99.000  |
| JOE & MAC CAVEMAN NINJA             | 132.000 |
| JOHN MADDEN 94                      | 179.000 |
| JURASSIC PARK                       | 95.000  |
| KENDO RAGE                          | 134.000 |
| KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER       | 133.000 |
| KING ARTHUR WORLD                   | 145.000 |
| KINGS OF RALLY                      | 119.000 |
| LAMBORGHINI AM CHALLENGE            | 125.000 |
| LAST ACTION HERO                    | 118.000 |
| LEGEND OF MYSTICAL NINJA            | 136.000 |
| LESTER                              | 179.000 |
| LETHAL ENFORCEMENT - PISTOLA LASER  | 119.000 |
| LETHAL WEAPON                       | 95.000  |
| LOCK ON                             | 125.000 |
| LOST DIMENSION 3D (CON DOCHIALI 3D) | 148.000 |
| LUFIA & THE FORTRES OF DOOM         | 152.000 |
| MAGIC JOHNSON SLAM BASKET           | 128.000 |
| MAGIC QUEST STARRING MICKEY MOUSE   | 127.000 |
| MARIO & WARIO                       | 133.000 |
| MARIO IS MISSING                    | 134.000 |
| MARIO'S TIME MACHINE                | 140.000 |
| MEGA MAN X CAPCOM                   | 169.000 |
| METAL MARINE                        | 160.000 |
| MORTAL KOMBAT                       | 121.000 |
| MIR NUTZ                            | 136.000 |
| NBA JAM                             | 148.000 |
| NBA SHOWDOWN                        | 132.000 |
| NHLPA 94 HOCKEY                     | 129.000 |
| NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE          | 126.000 |
| NINJA TURTLES 4                     | 121.000 |
| NOBUNAGAS AMBITION                  | 79.000  |
| OUT TO LUNCH                        | 109.000 |
| PAC ATTACK                          | 134.000 |
| PALADIN QUEST                       | 148.000 |
| PARODIUS                            | 121.000 |
| PHALANX                             | 133.000 |
| PINK PANTHER                        | 100.000 |
| PLAY ACTION FOOTBALL                | 140.000 |
| PLAYER MANAGER                      | 142.000 |
| POCKY AND ROCKY                     |         |

|                                      |         |
|--------------------------------------|---------|
| POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.        | 128.000 |
| POPULOUS                             | 102.000 |
| POWER MOVES                          | 117.000 |
| PSYCHO DREAMS                        | 66.000  |
| PTO                                  | 145.000 |
| PUSH OVER                            | 94.000  |
| R - TYPE 3                           | 164.000 |
| RACE DRIVING                         | 106.000 |
| RED LINE F1 RACE                     | 131.000 |
| RIDDIK BOWE BOXING                   | 129.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR                | 134.000 |
| ROCK & ROLL RACING                   | 121.000 |
| ROCKY RODENT                         | 125.000 |
| ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3          | 148.000 |
| RUN SABER                            | 125.000 |
| RUSHING BEAT 3 - FIGHTING            | 193.000 |
| SANDRA ADVENTURE                     | 107.000 |
| SECRET OF MANA                       | 155.000 |
| SENGOKU                              | 142.000 |
| SENSIBLE SOCCER 92/93                | 129.000 |
| SHADOW RUN                           | 146.000 |
| SIDE POCKET - BILIARDO               | 121.000 |
| SIM CITY                             | 109.000 |
| SONIC THE BLESSTMAN                  | 119.000 |
| SONIC WINGS                          | 95.000  |
| SPIDERMAN & X-MAN                    | 140.000 |
| SPINDIZZY WORLD                      | 115.000 |
| STARWING                             | 99.000  |
| STREET FIGHTER 2                     | 99.000  |
| STREET FIGHTER 2 TURBO               | 156.000 |
| STRIKER - WORLD SOCCER               | 142.000 |
| SUNSETTRIDER                         | 115.000 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND               | 140.000 |
| SUPER ALESTE                         | 140.000 |
| SUPER BATTLETANK 2                   | 141.000 |
| SUPER BOMBERMAN - INTERFACCIA JOYPAD | 114.000 |
| SUPER CHASE HQ                       | 126.000 |
| SUPER CUP SOCCER 2                   | 175.000 |
| SUPER F1 CIRCUS 2                    | 132.000 |

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| SUPER JAMES POND 2         | 118.000 |
| SUPER MARIO ALL STARS      | 115.000 |
| SUPER MEGA FORCE           | 106.000 |
| SUPER OFF ROAD             | 126.900 |
| SUPER PANG                 | 148.000 |
| SUPER PINBALL              | 175.000 |
| SUPER PUTTY                | 129.000 |
| SUPER STAR WARS            | 99.000  |
| SUPER STRIKE GUNNER        | 140.000 |
| SUPER WAGYAN LAND 2        | 134.000 |
| SUPER WRESTLE MANIA        | 99.000  |
| TAZMANIA                   | 107.000 |
| TECMO NBA BASKET           | 148.000 |
| TERMINATOR 2               | 129.000 |
| TETRIS COMBAT              | 166.000 |
| THE 7TH SAGA               | 145.000 |
| THE LAWMOWER MAN           | 133.000 |
| TINY TOONS                 | 85.000  |
| TONY MEOLA'S SUPER SOCCER  | 125.000 |
| TOTAL CARNAGE              | 130.000 |
| TRODDERS                   | 95.000  |
| TURTLE FIGHTING            | 156.000 |
| TURTLE TOURNAMENT FIGHTERS | 145.000 |
| UNCHARGED WATERS           | 128.000 |
| UTOPIA                     | 128.000 |
| VOLLEYBALL 2               | 127.000 |
| WARP SPEED                 | 104.000 |
| WHERE IS CARMEN 2          | 139.000 |
| WICKED 18 SUPER GOLF 3D    | 132.000 |
| WING COMMANDER             | 117.000 |
| WINTER OLYMPICS            | 136.000 |
| WIZARD OF OZ               | 140.000 |
| WORLD HEROES               | 150.000 |
| WORLD SOCCER 94            | 128.000 |
| WWF ROYAL RUMBLE           | 106.000 |
| WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE | 115.000 |
| YOSHIE COOKIE              | 110.000 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS   | 127.000 |
| ZOO                        | 121.000 |

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**  
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare  
sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera  
completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"



## CD - 32

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| AKIRA                         | 59.900 |
| ARABIAN NIGHTS                | 49.900 |
| CAPTIVE 2/LIBERATION          | 67.900 |
| CASTLES II                    | 64.900 |
| CHAMBERS OF SHAOLIN           | 69.900 |
| CHAOS ENGINE                  | 54.900 |
| D/GENERATION                  | 66.000 |
| DANGEROUS STREETS             | 69.900 |
| DEEPCORE                      | 64.900 |
| DEFENDER OF THE CROWN         | 66.000 |
| DENNIS                        | 49.900 |
| DIGGERS                       | TEL    |
| FIRE FORCE                    | 69.900 |
| FLY HARDER                    | 49.900 |
| FRONTIER - ELITE II           | 79.900 |
| GULP                          | 64.900 |
| HUMANS I + II                 | 69.900 |
| INTERNATIONAL GOLF            | 64.900 |
| JAMBALA                       | 69.900 |
| JAMES POND 2 - ROBOCOP        | 66.000 |
| JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL | 49.900 |
| JURASSIC PARK                 | 64.900 |
| LABYRINTH OF TIME             | 69.900 |
| LEGACY OF SORASIL             | 56.900 |
| LOTUS TRILOGY                 | 69.900 |

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| MEAN ARENAS                        | 69.900  |
| MICROCOSM                          | 129.900 |
| MORPH                              | 66.000  |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 54.900  |
| OVERKILL                           | 69.900  |
| OVERKILL & LUNAR - C               | 64.000  |
| PINBALL FANTASY                    | 71.000  |
| PIRATES GOLD                       | 69.900  |
| PROJECT - X SE + F 17 CHALLENGE    | 79.900  |
| PSYCHO KILLER                      | 79.900  |
| RYDER CUP                          | 64.900  |
| SEEK AND DESTROY                   | 69.900  |
| SENSIBLE SOCCER 92/93              | 66.000  |
| SIMON THE SORCERER - IL MAGO       | 79.900  |
| SLEEPWALKER                        | 69.900  |
| SURF NINJAS                        | 69.900  |
| T. F. X.                           | 64.900  |
| TOWN WITH NO NAME                  | 69.900  |
| TROLLS 2 (OSCAR)                   | 69.900  |
| TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING  | 69.900  |
| URIDIUM 2                          | 67.900  |
| WHALE'S VOYAGE                     | 69.900  |
| WINTER SUPER SPORTS                | 69.900  |
| ZOO                                | 69.900  |
| ZOO 2                              | 79.900  |

## MEGA DRIVE

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| ABRAM BATTLE TANK                 | 63.000  |
| AERO THE ACROBAT                  | 113.000 |
| AGASSI TENNIS                     | 65.000  |
| ALADDIN                           | 113.000 |
| ALIEN 3                           | 54.000  |
| ALISIA DRAGON                     | 54.000  |
| ART OF FIGHTING                   | 142.000 |
| ASTERIX                           | 130.000 |
| ATOMIC RUNNER                     | 57.000  |
| AWESOME POSSUM                    | 142.000 |
| BALL JACK                         | 35.000  |
| BARBIE                            | 126.000 |
| BARNEYS                           | 111.000 |
| BART VS. THE WORLD - THE SIMPSONS | 57.000  |
| BARTS NIGHTMARE                   | 89.900  |
| BATMAN IL RITORNO                 | 64.000  |
| BATTLETOADS                       | 80.000  |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON      | 126.000 |
| BLADES OF VENGEANCE               | 107.000 |
| BOB                               | 93.000  |
| BONANZA BROSS                     | 57.000  |
| BOXING LEGENDS OF THE RING        | 125.000 |
| BUBSY                             | 107.000 |
| BULLS VS BLAZER                   | 64.000  |
| CALIFORNIA GAMES                  | 57.000  |
| CAPTAIN AMERICA                   | 70.000  |
| CENTURION                         | 71.000  |
| CHAOS ENGINE                      | 153.000 |
| CHI CHI PRO GOLF                  | 125.000 |
| CHUCK ROCK II                     | 127.000 |
| CICI CICI BOY                     | 64.000  |
| CLIFFHANGER                       | 99.000  |
| COLUMNS 3                         | 99.000  |
| COOL SPOT                         | 110.000 |
| CORPORATION                       | 56.000  |
| COSMIC SPACEHEAD                  | 107.000 |
| CRACK DOWN                        | 28.000  |
| CRUE BALL - SUPER FLIPPER         | 70.000  |
| CYBERBALL                         | 53.000  |
| DARK CASTLE                       | 42.000  |
| DASHING DESPERADOS                | 114.000 |
| DAVID ROBINSON BASKETBALL         | 64.000  |
| DAVIS CUP TENNIS                  | 117.000 |
| DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)      | 98.000  |
| DESERT STRIKE                     | 64.000  |
| DEVIL KING & THE LION             | 42.000  |
| DICK TRACY ADVENTURE              | 53.000  |
| DINOSAUR FOR HIRE                 | 107.000 |
| DOUBLE CLUTCH                     | 98.000  |
| DOUBLE DRAGON 3                   | 89.900  |
| DR ROBOTICS                       | 113.000 |
| DRACULA                           | 118.000 |
| DRAGON'S REVENGE                  | 107.000 |
| EA HOCKEY                         | 42.000  |
| ECCO THE DOLPHIN                  | 79.000  |
| ESWAT                             | 57.000  |
| ETERNAL CHAMPION - FIGHTING       | 134.000 |
| EUROPEAN CLUB SOCCER              | 71.000  |
| EX - RANZA                        | 85.000  |
| F - 15 STRIKE EAGLE               | 140.000 |
| F 117 NIGHTSTORM                  | 125.000 |
| F15 STRIKE EAGLE II               | 119.000 |
| FANTASTIC DIZZY                   | 102.000 |
| FATAL FURY                        | 107.000 |
| FATAL REWIND                      | 42.000  |
| FERRARI GRAND PRIX                | 77.000  |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER         | 139.900 |
| FLASHBACK                         | 142.000 |
| FORMULA 1                         | 133.000 |
| FUN & GAMES                       | 121.000 |
| GAUNTLET IV                       | 121.000 |
| GEORGE FOREMAN'S KO BOXING        | 89.900  |
| GHOULS'N GHOST                    | 64.000  |
| GODS                              | 80.000  |
| GOLDEN AXE 3                      | 70.000  |
| GRAND SLAM TENNIS                 | 64.000  |
| GREAT WALDO SEARCH                | 94.000  |
| GREATEST HEAVYWEIGHTS             | 169.000 |
| GREENDOG                          | 66.000  |
| GUNSHIP                           | 126.000 |
| GUNSHIP 2000                      | 118.000 |
| GUNSTAR HEROES                    | 64.000  |
| GYNDOUG                           | 53.000  |
| HAUNTING                          | 117.000 |
| HIGH SEA HAVOC                    | 114.000 |
| HOLYFIELD BOXING                  | 28.000  |
| HOME ALONE                        | 81.000  |
| HOME ALONE 2                      | 107.000 |
| HOOK                              | 107.000 |
| INCREDIBLE CRASH DUMMIES          | 114.000 |
| INDY & LAST CRUSADE               | 56.000  |
| JACK NIKLAUS GOLF                 | 102.000 |
| JAMES BOND 007                    | 50.000  |
| JAMES POND III                    | 118.000 |
| JENNIFER CAPRIATI TENNIS          | 101.000 |
| JEWEL MASTER                      | 40.000  |
| JOE MONTANA FOOTBALL 1994         | 129.000 |

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| JOHN MADDEN 94                     | 132.000 |
| JUNGLE STRIKE                      | 111.000 |
| JURASSIC PARK                      | 132.000 |
| KABUKI                             | 28.000  |
| KICK OFF                           | 71.000  |
| KID CAMALEON                       | 64.000  |
| KRUSTY'S FUN HOUSE                 | 64.000  |
| LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME | 107.000 |
| LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)      | 64.000  |
| LAKERS VS CELTICS                  | 77.000  |
| LANDSTALKER                        | 134.000 |
| LAST ACTION HERO                   | TEL     |
| LEMMINGS                           | 64.000  |
| LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER | 170.000 |
| LOTUS 2                            | 66.000  |
| LOTUS TURBO CHALLENGE II           | 107.000 |
| MAZINGA WARS                       | 71.000  |
| MC DONALD TREASURE LAND            | 80.000  |
| MEGALOMANIA                        | 107.000 |
| MICROMACHINES                      | 105.000 |
| MIG 29 FIGHTER PILOT               | 99.000  |
| MORTAL KOMBAT                      | 125.000 |
| MRS PACMAN                         | 88.000  |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL             | 84.000  |
| NBA JAM                            | 150.000 |
| NHLPA '94 HOCKEY                   | 132.000 |
| NIGEL MANSELL                      | 136.000 |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 121.000 |
| OTTIFANT                           | 107.000 |
| OUTRUN 1919                        | 79.000  |
| PAPERBOY 2                         | 96.000  |
| PELE SOCCER                        | 134.000 |
| PINK PANTHER                       | 118.000 |
| PIRATES GOLD                       | 121.000 |
| POPULOUS II                        | 75.000  |
| POWER CHALLENGE GOLF               | 71.000  |
| PRO STRIKER - SOCCER               | 85.000  |
| PUGGSY                             | 106.000 |
| RACE DRIVING                       | 107.000 |
| RANGER X                           | 121.000 |
| REN & STIMPY                       | 111.000 |
| RISKY WOODS                        | 49.000  |
| ROAD RUSH II                       | 49.000  |
| ROBOCOP 3                          | 104.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR              | 128.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE            | 99.000  |
| ROLLING THUNDER 23                 | 124.000 |
| ROLO THE RESCUE                    | 77.000  |
| SENSIBLE SOCCER 92/93              | 117.000 |
| SIMPSON: BART'S NIGHTMARE          | 129.900 |
| SNAKE BATTLE'N ROLL                | 115.000 |
| SOCKET                             | 104.000 |
| SOLDIER OF FORTUNE                 | 126.000 |
| SONIC 3                            | 128.000 |
| SONIC SPINBALL                     | 107.000 |
| SPACE HARRIER 2                    | 53.000  |
| SPEEDBALL 2                        | 53.000  |
| SPIDERMAN & X - MAN                | 99.000  |
| SPLATTERHOUSE 3                    | 80.000  |
| STEEL TALONS                       | 64.000  |
| STIMPY'S INVENTION                 | TEL     |
| STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION  | 153.000 |
| STREET OF RAGE 2                   | 93.000  |
| STRIDER 2                          | 102.000 |
| SUPER FANTASY ZONE                 | 64.000  |
| SUPER KICK OFF                     | 103.000 |
| SUPER MONACO GP II                 | 70.000  |
| SUPER OFF ROAD                     | 56.000  |
| SUPER THUNDERBLADE                 | 53.000  |
| SUPERMAN                           | 64.000  |
| T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME      | 129.900 |
| TAZMANIA                           | 56.000  |
| TEAM USA BASKETBALL                | 64.000  |
| TECMO FOOTBALL                     | 150.000 |
| TECMO NBA BASKET                   | 133.000 |
| TECMO BOWL                         | 134.000 |
| TERMINATOR 2                       | 107.000 |
| TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME      | 64.000  |
| THE FLINTSTONES                    | 84.000  |
| THE HUMANS                         | 108.000 |
| THE LOST VIKINGS                   | 107.000 |
| THOMAS TANK ENGINE                 | 102.000 |
| THUNDER FORCE IV                   | 77.000  |
| TOE JAM & ERLD II                  | 107.000 |
| TREASURE ISLAND ADVENTURE          | 56.000  |
| TURBO OUTRUN                       | 56.000  |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS        | 153.000 |
| ULTIMATE SOCCER                    | 111.000 |
| UNIVERSAL SOLDIER                  | 89.900  |
| VIRTUAL SPINBALL                   | 114.000 |
| WIMBLEDON TENNIS                   | 104.000 |
| WINTER CHALLENGE                   | 71.000  |
| WINTER OLYMPICS                    | 139.900 |
| WIZ N'LIZ                          | 106.000 |
| WOLF CHILD                         | 107.000 |
| WONDER BOY 5                       | 64.000  |
| WORLD CUP ITALIA                   | 52.000  |
| WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO       | 77.000  |
| WWF ROYAL RUMBLE                   | 83.000  |
| WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE         | 126.000 |
| XENON II                           | 53.000  |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS           | 113.000 |
| ZOO                                | 86.000  |



Questo mese negli Stati Uniti parte il Sega Channel, la prima rete interattiva via cavo di videogiochi ed altre amenità. Mentre noi - come al solito - stiamo a guardare, i videogiocatori americani potranno giocare in anteprima titoli non ancora in commercio. Game Power indaga e grida all'ingiustizia!

## SEGA CHANNEL: PRONTI VIA!

Dopo una serie di rinvii, finalmente ad aprile partirà negli Stati Uniti la fase di sperimentazione del Sega Channel, la prima rete interattiva via cavo.

I risultati di questa fase sperimentale, che durerà tre mesi e sarà condotta in 12 aree geografiche, determineranno le modalità del lancio a livello nazionale che avverrà il prossimo settembre.

Sega Channel, come abbiamo già scritto diverse volte, è una joint-venture tra tre società leader nel loro rispettivo campo d'azione: Sega of America, Telecommunications Inc. (il più grande gestore di reti TV cavo negli USA) e Time Warner (la più grande società statunitense di comunicazione).

Sega Channel sarà il primo servizio interattivo via cavo che fornirà videogiochi 24 ore su 24 per 365 giorni all'anno. Offrirà un menu variabile di circa 50 giochi al mese a un costo di circa 20/25 mila lire mensili, comparabile a quello di servizi a pagamento, come HBO o Showtime, che offrono film e programmi vari. Gli abbonati dovranno inoltre acquistare - un po' come avviene per Tele+ - uno speciale cavo per collegare il loro Mega Drive al decodificatore TV. Il costo di questo cavo si aggira attorno alle 85.000 lire.

Dal punto di vista tecnico, Sega Channel utilizzerà l'attuale tecnologia dei sistemi via cavo e si avvarrà di due canali a 2MHz invece del previsto canale a 6MHz che avrebbe reso necessarie alcune costose modifiche alla catena di trasmissione del segnale.

Il "palinsesto", cioè i programmi disponibili, saranno trasmessi al computer centrale via CD-ROM attraverso i satelliti di comunicazione utilizzati dalla Telecommunications Inc.

L'interesse per questa sperimentazione è enorme, non solo tra le tre società coinvolte nella joint-venture. Il mercato dei videogiochi negli USA è infatti di dimensioni enormi - per il 1994 è previsto che si aggirerà attorno ai 6 miliardi di dollari - e supera di gran lunga quello dei libri (2 miliardi di dollari) e degli incassi cinematografici (4 miliardi di dollari). Sega è ormai, a detta di qualunque operatore e/o analista del settore, il numero uno negli USA con una percentuale, secondo il prestigioso quotidiano finanziario *Wall Street Journal*, del 65% nel mercato dei 16 bit.

Le tre società si aspettano grossi ritorni economici fin dall'inizio. I dati, infatti, parlano chiaro. Innanzitutto, secondo dati forniti da Sega durante il Consumer Electronic Show di Las Vegas ci sono più di 10 milioni di Genesis (il nome in USA del Mega Drive) negli Stati Uniti, e il 70% di questi utenti sono già abbonati alla TV cavo. In secondo luogo, Telecommunications Inc. e Time Warner detengono il 20% dei 60 milioni di abbonati americani alla TV cavo. Questo significa che non sarà necessario attendere i tempi lunghi solitamente richiesti per costruire un parco di macchine installate, perché c'è un mercato già pre-esistente di utenti.

L'altro grande vantaggio è che il "palinsesto" del Sega Channel è già pronto e non c'è bisogno di alcun tipo di investimento: l'intera libreria di circa 2500 titoli per Mega Drive è infatti a completa disposizione di coloro che dovranno scegliere i 50 titoli mensili.

Il mix del palinsesto sarà composto per il 30% da giochi sportivi, per il 40% da giochi d'azione e per il restante 30% da giochi vari quali rompicapo, giochi di strategia e/o simulazione, e giochi educativi come *Barney &*

*Friends* (vedi anteprima in questo stesso numero di Game Power). Sega Channel non offrirà soltanto giochi "vecchi", ma anche anteprime di giochi non ancora in commercio (solo alcuni livelli e non il gioco intero) con un anticipo di un mese circa sulla data di lancio

attraverso i tradizionali canali di vendita. Sega ha inoltre annunciato che adotterà un black out di tre mesi tra il momento in cui offrirà le anteprime e il momento in cui renderà disponibile il gioco finito per gli abbonati di Sega Channel, questo per non scontentare (sarebbe meglio dire per non far infuriare) i rivenditori di videogiochi.

Infine, conscia del ruolo sociale che gli compete è, soprattutto, per evitare polemiche di qualunque tipo, la Sega offrirà ai genitori, tramite un codice segreto, la possibilità di impedire ai loro figli l'accesso a giochi violenti e/o consigliati a utenti di età superiore ai 14 o ai 17 anni d'età.

Tutto questo - direte voi - è molto bello, ma come al solito succede negli USA e non in Italia. Anche noi, come voi, ci chiediamo quando potremo abbonarci al Sega Channel e la risposta, purtroppo, non c'è ancora.

Il problema del nostro paese - ma un po' di tutto l'Europa - è che non esiste un'infrastruttura per la TV cavo (da noi, ad esempio, la cosa più simile alla TV cavo è Tele+ la quale trasmette via etere) e quindi sarebbero necessari investimenti colossali. Più probabilmente la Sega Europa dovrà trovare un sistema affidabile di trasmissione via satellite, ma al momento ciò presenta notevoli problemi. Innanzitutto, sembra che ci vorrebbe circa mezz'ora per "downloadare" un gioco sul vostro Mega Drive via etere; in secondo luogo, la trasmissione è molto più "delicata", ovvero basterebbe con un semplice piccione si posasse sull'antenna parabolica di casa vostra durante il "download" del segnale per rovinare completamente la ricezione dei dati.

La conclusione quindi è che per ora possiamo solo immaginare come sarebbe bello se tramite il decodificatore di Tele+ potessimo ricevere *Sonic 3* invece che l'improbabile italiano di Biscardi, ma non disperate perché la Sega Europa è fermamente intenzionata a trovare una soluzione.

Dopotutto, ci sono in ballo miliardi di possibili guadagni, e come cantava Liza Minnelli in *Cabaret*, "money makes the world go round".

# NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMILIANO SACCHI

## LEGENDA



CONSOLE

CASA

GENERE

N° GIOCATORI

USCITA

Per tutti i bottoni con le cellule grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

## Vuolsi così colà ove SI PUOTE...

La gadget-mania impazza: l'ultimo arrivato della marea di oggetti dedicati ai personaggi dei videogiochi è un orologio, anzi una serie di orologi, dedicati a Sonic. Se amate così tanto il porcospino azzurro da non poterne fare a meno, provate a chiederlo al vostro importatore di fiducia. Il prezzo? Intorno alle 70.000 lire...



Riservato agli appassionati del genere azione/avventura alla *Prince of Persia*: Vic Tokai è in procinto di pubblicare la versione USA del bellissimo *Septentrión*, titolo della Human per SNES. Il gioco narra del naufragio di un transatlantico e il personaggio da voi comandato deve portare in salvo i superstiti e inviare un messaggio di richiesta di soccorso. Se ricordate il film "L'avventura del Poseidon" avete già un'idea di come sia il gioco. Negli States il titolo della

cartuccia sarà *S.O.S.* e dovrebbe fare la sua comparsa entro un paio di mesi.



"Travolti da un insolito destino nell'azzurro mare d'Agosto"



Ground Zero

Ennesima apparizione di supereroi nel mondo dei videogames. Stavolta è il turno di *Ground Zero*, protagonista di *Matrix Prime*, un gioco d'azione della Accolade attualmente in via di sviluppo sia per SNES che per MegaDrive. Come al solito, i programmatori giurano che

il loro lavoro sarà spettacolare, splendido e tutti gli altri aggettivi positivi che riuscite a immaginare. Ma noi siamo troppo scaltri per cascarci come fringuelli, e non ci crederemo finché non l'avremo visto con le nostre benemerite pupille.



# NEWS ANTEPRIME

**Capitolo censura.** Scommetto che vi aspettate l'ennesima notizia in cui si parla dell'ultimo taglio di scena violenta da parte dei puritani-estremisti di casa Nintendo, vero? Sbagliato, perché stavolta nei panni dei parucconi c'è Sega. Ecco la storia: la Sega Espana, la società iberica che distribuisce i prodotti Sega nel caldo Paese della corrida e della sangria, ha deciso di non importare la versione ufficiale di *Mortal Kombat*, giudicato troppo violento. Evidentemente, in Spagna non vogliono polemiche.

**Si parla tanto di case di software in crisi, ma visti i titoli che vengono pubblicati ci si chiede com'è che alcune non hanno già chiuso i battenti.** Pensate, ad esempio, a *Super Solitaire*, una cartuccia di solitari di carte per il vostro fido SNES. A chi può venire in mente che qualcuno sia disposto a spendere 120.000 lire per fare dei solitari in video, quando un mazzo di carte costa solo 10.000 lire? In ogni caso, è il primo gioco di solitari di carte (e speriamo anche l'ultimo) ed era nostro dovere farvelo sapere.

**Arrivano i Power Rangers** (di cui potete seguire le avventure ogni giorno su Italia 1), sorta di eroi mascherati sotto le cui tute avveniristiche e coloratissime non si celano Random, Scarlet, Apecar, Log e Yordak, come il nome del team suggerirebbe, ma cinque scagnozzi molto più brutti e stupidi dei miei colleghi (ora puoi togliermi quel coltello dalla gola Random, grazie). Il gioco, programmato dalla Bandai sarà un titolo tutto d'azione che vi vedrà impegnati in un epico scontro contro una masnada di alieni capitanata da una certa Rita Repulsa. Per SNES, entro agosto.

**Ritorna Spot!** Il puntino rosso meglio animato di tutta la storia dei videogiochi ricomparirà sui vostri (e anche sui nostri, per dirla tutta) schermi prima che il prossimo autunno ci abbandonino. E così, mentre voi follegherete su windsurf, pedalò e camillo coccodrillo gonfiabile, i programmatori della Virgin daranno gli ultimi ritocchi a *Spot Goes To Hollywood*. Certo, senza David Perry sarà durissima...

**La faccia che vedete** (nella colonna della pagina opposta) è l'espressione con la quale zio Random mi accoglie quando sono in ritardo con la consegna dei testi. In realtà non è

SNES, 24 MBIT  
SQUARE SOFT  
AZIONE/GDR  
1 GIOCATORE  
LUGLIO



Avete visto che grafica propone Final Fantasy 6?

## FINAL FANTASY 6

Gioco di ruolo in arrivo! È l'ennesimo lo so, ma cosa posso farci se le case giapponesi in questi mesi sembrano non proporre altro? La Square Soft, una delle case leader in questo genere, sta ultimando *Final Fantasy 6*, un cartuccione da 24 bit, il primo GdR di questo peso, se la memoria non ci inganna, con sprite più alti di Don Lurio a grandezza naturale e una trama più complessa di un film tratto da un romanzo di Kafka. Comunque, questo rischia di essere il più bel gioco di ruolo su console del 1994. Io vi ho avvertiti...

## COSA BOLLE IN PENTOLA PER IL GHEIM GHIAR?

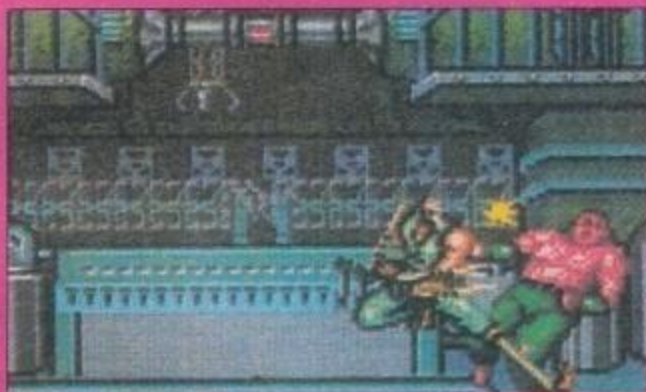


Un solitario su SNES, non è come un picchiaduro, però...

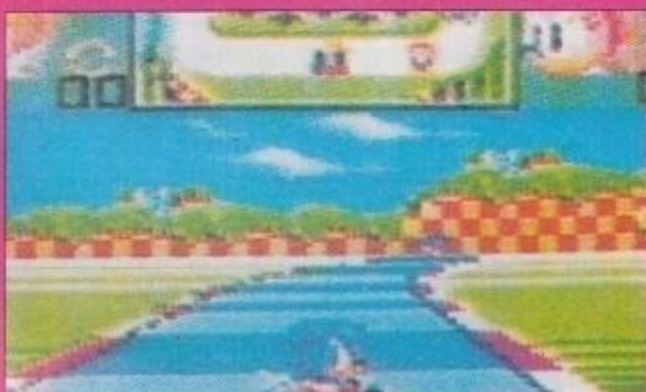
Bollono tante cose, tutte appetitose e fragranti, più gustose della zuppa di spinaci, gorgonzola e bietole di zia Marisa, di cui Random e Scarlet si ingozzano regolarmente all'ora di pranzo. Cominciamo con *Sonic Drift*, la risposta Sega a *Super Mario Kart*. Ma come? Il porcospino più veloce del mondo corre in macchina? Non c'è più religione... si esce un'ora prima! Cominciate a richiederlo nei negozi, il titolo non dovrebbe essere assolutamente malvagio. Ovviamente, garantisce mamma Sega. *Sword Legend Yaiba* è un gioco che sta a metà tra *Wonder Boy* e *Shinobi*, e quindi non può che piacermi: dalla Sega, entro aprile sul vostro piccolo portatile ciuccia-pile. *Bastard Fight* è invece un picchiaduro alla *SF II*, con tanti personaggi, tanta grafica, tante botte e tanti cerotti. Per comprarlo spenderete tanti soldi (e io sarò licenziato in pochi secondi, se continuo a scrivere di queste sciocchezze...). Uscita ormai imminente, così come è davvero prossima l'uscita in versione GG di *Mc Donald Treasure Land*, versione 8 bit portatile del simpatico platform che ha per protagonista un clown molto beota. Dalla Sega, of course.



Power Rangers



Bastard Fight: le mazzate sul Giggi.



Sonic Drift. Il porcospino è così ricco da potersi permettere di viaggiare in macchina.

## OGRE BATTLE

SUPER FAMICOM  
IMAGINEER  
STRATEGIA  
1 GIOCATORE  
MAGGIO?



Orchetti e guerrieri si preparano a uno scontro mortale.

Di *Ogre Battle* si era vista qualche foto più di un anno fa, ma da allora si erano perse le tracce di questo gioco, una sorta di war game ambientato in un mondo decisamente fantasy. Il giocatore si trova al comando di un'armata di draghi, scheletri, maghi e, come suggerisce il titolo, orchi e deve sconfiggere l'imperatrice Endora e il suo alleato Rashidi e restaurare la pace nel Paese. Certo, vedere orchi e draghi dalla parte dei buoni è quanto meno originale, ma questo non ci disturba assolutamente. I comandi vengono impartiti attraverso una serie di icone, e le scene di battaglia sono rappresentate con schermate isometriche tridimensionali con i personaggi animati molto bene. Gli appassionati del genere dovrebbero dargli un'occhiatina...

## PROBLEMI DI COSTI

Il passaggio di numerosi sistemi da cartuccia a CD è molto auspicato dalla gran parte dei produttori di titoli Nintendo. Il perché è molto semplice. La Nintendo pretende che le cartucce per i suoi sistemi vengano acquistate direttamente da lei a un prezzo intorno ai 28 dollari, mentre a lei costa solo 2 dollarucci. Il che toglie gran parte del guadagno alle case che producono giochi. Il prezzo di un CD è di circa 45 centesimi. Capite dove sta il problema?



# COSA SUCCEDEREBBE SE...

Proviamo a immaginare un po' cosa potrebbe accadere se fosse approvata una legge che proibisse le scene di violenza gratuita nei videogiochi. Innanzitutto, proviamo a pensare al come la legge sarebbe emanata: un gruppo di politici, supportati da pediatri, psicologi e studiosi del comportamento e da esperti del settore, si riunisce per decidere i capisaldi della legge. Le proposte vagliate sono due: la prima richiede la totale eliminazione della violenza dai videogiochi, mentre la seconda si "accontenta" di una loro rigida regolamentazione. I bacchettoni puritani sarebbero propensi per un provvedimento che segua criteri più restrittivi, ma sono costretti a cedere di fronte alla prospettiva fatta presente da alcuni produttori: se si elimina del tutto la violenza, il mercato perderà parte del pubblico adulto, di fatto restringendosi e provocando una riduzione di occupazione nel settore. Il posto di lavoro, si sa, è sacro... Si decide allora che la legge prevederà la sola eliminazione della violenza gratuita, cioè non necessaria ai fini del gioco, e dovrà in ogni caso riportare sulla confezione l'esatta descrizione delle scene un po' forti: schermo in cui avviene, particolari sconsigliati a un pubblico giovane (così che i genitori, leggendo sulla scatola che Tizio abbatte Caio, ma il liquido che fuoriesce è blu, quindi non può essere sangue: OK, adatto anche per i più piccini!) e così via. La legge è approvata, e i mass-media plaudono alla ventata di sanità morale che ha investito i nostri ragazzi. Il primo gioco che segue i dettami della legge è un picchiaduro intitolato *Moral Kombat*, lottatori digitalizzati si picchiano di santa ragione, ma quando si colpiscono del liquido azzurrino sgorga dalle loro ferite. Inoltre, alla fine di ogni combattimento il vincitore infligge un colpo particolare all'avversario. Carletto stacca la testa di Pippo il Cattivone, solo che la testa staccata si rivela essere una maschera di carnevale, e sotto di essa c'è un'altra capoccia.

Pippo si arrende dicendo "Sei più forte di me, mi arrendo. Andiamo a berci un the freddo?". Ennesimi applausi della critica, genitori tranquilli, ragazzi che acquistano il gioco, perché, ormai, questo passa il convento. Solo che, un paio di giorni dopo, sul giornale appaiono notizie incredibili: "Adolescente accoltella il cuginetto: voleva vedere se anche lui aveva il sangue azzurrino!"; "Ragazzo stacca la testa all'amico credendo che sotto ne avesse un'altra uguale!". Ci risiamo: la critica spara di nuovo a zero sulla bestia-videogiochi, accusando i politici di avere intascato tangenti dalle software house e di avere emanato una legge troppo permissiva. Ma la prossima - tuonano i moralisti più intransigenti - sarà molto più severa! Presto fatto: via tutte le scene di violenza dai videogiochi. I picchiaduro si trasformano in combattimenti simulati, con i colpi che non vengono portati fisicamente sull'avversario. Gli sparattutto scompaiono quasi del tutto, e sono rimpiazzati da strani giochi nei quali si spara a delle strane figure geometriche, tutte uguali... I giochi sportivi, privati della possibilità di commettere falli, perdono di ogni somiglianza con la realtà. Così pure i giochi di guida tradizionali, messi all'indice perché ritenuti responsabili di numerosi incidenti stradali, al loro posto, competizioni motoristiche dove la velocità si riduce automaticamente all'ingresso di ciascuna curva. Le lodi per i salvatori della gioventù si sprecano e passano in secondo piano le migliaia di lavoratori licenziati per la crisi del settore. Tutto corre liscio fino a quando sui giornali non si legge di un aumento della criminalità minorile e della violenza generale. Il mondo è sconvolto... Gli psicologi, analizzato il caso, giungono a una conclusione: l'eliminazione della violenza dai videogiochi ha eliminato una valvola di sfogo che permetteva a ciascuno di picchiare, sparare, correre sullo schermo, senza nuocere a chicchessia. Senza videogame non c'è futuro...

## MANSION OF HIDDEN SOULS

Questo mese le novità per il Mega CD sono davvero parecchie! *Mansion of Hidden Souls* è una sorta di *Wolfenstein 3D* realizzato totalmente in Full Motion Video, con una cura per la grafica davvero esaltante! Vi aggirerete in una casa alla ricerca di oggetti preziosi e passaggi segreti, evitando nemici e insidie assortite. Proprio come nel più famoso *Wolfenstein 3D*, potrete spostarvi in ogni direzione possibile e potrete salire e scendere scale! Un gioco davvero promettente! Forza Vic Tokai, per un nuovo miracolo giapponese.



Urka la pezza che grafica simpatica

## Il mercato Inglese Insegna

La percentuale di vendita di cartucce nel Regno Unito dovrebbe essere lo specchio di quanto accade nel resto d'Europa e, anche se questo può non sempre essere vero, è sicuramente uno dei modi più immediati per capire come funziona il mercato dei videogame. Ecco i risultati comunicati da Gallup in collaborazione con l'Elpsa (l'Associazione Europea dei Produttori Software) per il mese di febbraio.

| CONSOLE        | % VENDUTO |
|----------------|-----------|
| Sega Megadrive | 38.1*     |
| Super Nintendo | 22.1*     |
| Gameboy        | 13.8*     |
| Master System  | 9.8*      |
| Nes            | 8.9*      |
| Game Gear      | 7.1*      |

\* Percentuale di cartucce vendute.

## ARRIVA L'MPEG PER IL CD-32

Finalmente! Dopo un po' di ritardo, la Commodore ha messo in commercio la cartuccia MPEG per il suo CD 32. A un prezzo di circa 480.000 lire potrete portarvi a casa questa cartuccia che permette al vostro CD 32 di divenire compatibile con lo standard MPEG (Motion Picture Expert Group) e di poter quindi leggere i CD Rom, contenenti film, concerti e molto altro ancora, realizzati con questa tecnologia. Particolare non secondario: a sfruttare il Full Motion Video offerto dallo standard MPEG, ci saranno anche giochi... Speriamo solo che non siano tutti sparattutto del genere *Mad Dog Mc Cree* che è bello, d'accordo, ma ne bastano un paio, mica vogliamo una soffeca fatta di prendi-la-mira-e-spara! Le notizie sull'ultimo nato di casa Commodore non finiscono qui. Recentemente in Gran Bretagna il CD 32 è stato posto in vendita nella confezione *Streets Ahead*, che comprende non due, non tre ma ben quattro giochi (oltre ai già noti *Oscar* e *Diggers*, ci sono *Dangerous Streets* e *Wing Commander*) al solito prezzo di 300 sterline. Sarebbe molto bello vedere questa confezione, o un'altra simile nel contenuto, anche qui in Italia. Commodore, se ci sei batti un colpo...



## NEWS ANTEPRIME



Random, ma *The Incredible Hulk*, ma l'espressione è quella. Quello che cambia è che entro brevissimo tempo (ore? minuti?) la US Gold lancerà per SNES, MD, Game Gear e Master System il gioco del verdolone manesco. *The Incredible Hulk* sarà un misto tra un picchiaduro a scorrimento e un platform game, con cinque lunghi livelli da esplorare e tanti fetentoni da prendere a bastonate sull'occipite destro. In particolare, le versioni per le due console a 16 bit saranno da 16 mbit di memoria e vanteranno una grafica succulenta e pure succurapida.

Nintendo of Japan ha diffuso i dati relativi alle previsioni dell'andamento delle vendite (e dei profitti) per l'anno in corso. Dunque, le vendite dovrebbero attestarsi sui 7500 miliardi di lire e il profitto dovrebbe aggirarsi sui 1920 miliardi. E pensate che questi dati tengono conto di un calo delle vendite pari all'11% e di una riduzione dei profitti stimato intorno al 26%! Forse non lo sapete, ma Nintendo è tra le prime 5 imprese giapponesi in termini di profitti: ciascun dipendente della Big "N" (e mai come stavolta questa definizione è azzeccata) procura circa 2,1 miliardi di utile all'impresa, e in cambio riceve un misero (si fa per dire) salario di pochi milioni mensili, programmatori esclusi, ovviamente. Karl Marx si rivoltirebbe nella tomba...

Restando in tema di soldi (tanti) guadagnati dalle software house, parliamo ora della Electronic Arts. I genialoidi americani hanno avuto negli ultimi tre mesi del 1993 un fatturato di circa 150 milioni di dollari, oltre 250 miliardi di lire, con un profitto pari a 22 miliardi. Niente male, vero?

Ancora dalla US Gold arriva un altro titolo per MD, SNES, GG e MS. Si tratta di *Hurricanes*, un gioco di piattaforma basato sull'omonima serie animata trasmessa dalla televisione scozzese ('auzz!?! Hai detto niente!). Nel gioco dovrete condurre una squadra di calcio, gli Hurricanes, appunto, a giocare una sfida decisiva contro i Gorgons. Ma sulla loro strada incontreranno una serie di insidie che potranno essere superate prendendole a pallonate sul faccione. Uhm, non vi ricorda niente tutto ciò? Mai sentito parlare di *Marko's Magic Football*? o *Soccer Kid*? A discolpa della US Gold, dobbiamo dire che *Hurricanes* potrà essere giocato in due simultaneamente, e ciò può fare la differenza.

Il gioco *Winter Olympics*, programmato dalla Tiertex e pubblicato dalla U.S. Gold, è stato censurato... dagli organizzatori delle Olimpiadi



# NEWS ANTEPRIME

Invernali di Lillehammer! Proprio così: il comitato organizzatore ha imposto ai programmatori di cambiare il tipo di alberi del paesaggio, che non corrispondevano a quelli realmente presenti nella regione di Lillehammer. Ardatece la Nintendo!

Capcom come Walt Disney: la software

house famosa per un picchiaduro di "scarso" successo di cui vi risparmio il nome, ha deciso di finanziare la produzione di una serie animata che avrà come protagonista il caro MegaMan. Il cartone animato dovrebbe fare il suo debutto sui teleschermi americani entro l'autunno di quest'anno. Chissà che non arrivi anche da noi prima o poi...

In Giappone, ormai, il calcio ha sfondato definitivamente. La conferma dell'elevatissimo livello di popolarità raggiunto dallo sport di Codino e di Penna Bianca viene dal nome delle imprese che sponsorizzano le squadre: Hitachi e Panasonic, solo per citarne un paio. Dall'anno prossimo, anche Capcom, Nintendo, Sega e Bandai compariranno sulle maglie indossate da Zico, Littbarski, Miura e compagnia bella. La Nintendo non è nuova a questo tipo di sponsorizzazioni visto che in Spagna aveva messo il suo nome sulla bianca camiseta del Siviglia in occasione del ritorno al calcio di un signore "grasso e lento giunto al viale del tramonto" (Copyright Ello e Le Storie Tese).

TOP SECRETI! Messaggio riservato agli amanti dei supereroi della DC Comics: la Sunsoft starebbe, notate il condizionale, preparando un picchiaduro leggermente spettacoloso con i suddetti personaggi. Ci sarebbero 10 lottatori, tra buoni e cattivi, mosse speciali incredibili e animazioni sviluppate con la tecnica del rotoscoping... Se le notizie fossero confermate la Sunsoft avrebbe per le mani un carico da undici. È invece confermata la notizia che la Sunsoft lancerà in tempo per il Natale Taz Mania 2 per SNES. Sì, lo so che il primo episodio non è stato eccezionale (ma non era neanche malvagio), ma il seguito dovrebbe avere una prospettiva isometrica tridimensionale tanto invitante da meritarsi una denuncia dalla Buoncultura per adescamento di minori!

Possessori di PC Engine, gioite! In arrivo entro la fine di maggio c'è niente popodimeno che Strider! Già previsto per il Super Grafx oltre due anni fa, il droide più atletico della storia compare finalmente su una macchina NEC, e sembra più bello che mai... La sorpresa è che, forse, sarà disponibile sia in versione SCD che su una Card da ben 10 Mbit.



## BUBSY'S BACK

|                    |
|--------------------|
| SNES E MD, 16 MBIT |
| ACCOLADE           |
| AZIONE             |
| 1 GIOCATORE        |
| SETTEMBRE          |



Bubsy! Non ti sei cambiato la maglietta! Torna subito a casa, lavati e mettila una pulita...

La lince in maglietta bianca ritorna sulle vostre console più agguerrita che mai! Oinker Spamm è uno scorfano che ha deciso di aprire un parco di divertimenti la cui attrazione principale è la macchina che riproduce la realtà inventata dallo scienziato Virgil Reality. C'è però un problema piccino piccino: la macchina non riproduce la realtà, ma la ruba dal presente e dal passato, creando scompensi nel continuum temporale (ricordate "Ritorno al Futuro"?). Toccherà a Bubsy cercare di distruggere il malefico marchingegno nascosto all'interno del mostruoso Luna Park, l'Amazatorium. La spina dorsale del gioco consiste in azione platform abbastanza convenzionale, condita da sezioni un po' più pepate, come abbordare una nave pirata o volare su un vecchio biplano. Considerando anche che il primo episodio non era malvagio, questo è un gioco la cui uscita è sicuramente da tenere d'occhio!

## 3 AL PREZZO DI 1!

Proprio così! La Codemasters ha intenzione di mettere in vendita prossimamente un mega cartuccione immane, intitolato *Excellent Dizzy*, con ben cinque giochi dedicati al loro personaggio più rappresentativo, l'ovetto Kinder, cioè no, l'ovetto Dizzy. Il tizio in questione vi farà scervellare in un arcade-adventure, sarà impegnato in una strana corsa all'interno di un labirinto e vi sfiderà in ben tre diversi puzzle-game. Tutto questo al prezzo di una cartuccia normale: un vero affare! Entro maggio, per MegaDrive, Game Gear e Master System. Solo per i due sistemi 8 bit della Sega, sempre la Codemasters ha approntato anche la conversione del fantastico *Dropzone*, il più bello sparattutto mai concepito, e se non la pensate come me avete l'Emmental Switzerland nella calotta cranica. Per chi non ricordasse la meravigliosa versione per CBM 64, vi riassumerò il concetto di gioco in due parole: *Defender* e *Stargate*, e se non conoscete neanche questi, beh, allora iscrivetevi alla scuola recupero anni perduti. A quando la versione per il 16 bit? Invece, solo per MD, ancora la Codemasters sta dando gli ultimi tocchi a *Tennis All-Star*, un'ottima, almeno a giudicare dalle immagini, simulazione di tennis con tante opzioni quanti sono i peli di Lucio Dalla, e a *Psycho Pinball*, gioco di flipper dove il protagonista è un armadillo. Sei differenti piani di gioco vi dovrebbero garantire un bel po' di divertimento, almeno si spera... Il tennis uscirà prima dell'estate, mentre per il flipper dovrete aspettare fino a settembre inoltrato.

## DRACULA UNLEASHED

|                      |
|----------------------|
| MEGA CD              |
| SEGA                 |
| AZIONE/FILM INTERAT. |
| 1 GIOCATORE          |
| IMMINENTE            |

Un altro gioco ispirato al Principe delle Tenebre, Dracula! Questa volta, il gioco non è un banale platform, ma vi propone un'investigazione da condurre nella Londra della fine del secolo scorso, un po' come i vecchi titoli ispirati a Sherlock Holmes sul PC Engine CD Rom. Vagonate di sequenze in Full Motion Video e una ricerca che si preannuncia lunga e faticosa aspettano chi vorrà provare a fermare il vampiro succhia-sangue. Noi Vordak non siamo ancora riusciti a fermarlo...



Dracula Unleashed per il Mega CD



## SUPER BOMBERMAN 2

Il bombarolo folle is back! Eccolo, è lui, il nanerottolo dinamitardo, il principe dei labirinti, il re del divertimento. Ho esaurito le definizioni,

quindi posso passare a descrivervi la novità in

questione. SB 2 è il seguito del famosissimo gioco dei labirinti e delle bombe, la cui caratteristica principale è di potersi divertire come matti anche in 5. Nuove armi, nuovi personaggi, nuovi nemici e lo stesso, immutato, gigantesco divertimento renderanno questo gioco un vero classico. Ho una sola parola per voi: cominciate a risparmiare...

|               |
|---------------|
| SNES, 8 MBIT  |
| SONY          |
| AZIONE        |
| 1/5 GIOCATORI |
| GIUGNO (?)    |



Strider torna a volteggiare, stavolta sul glorioso PC Engine!



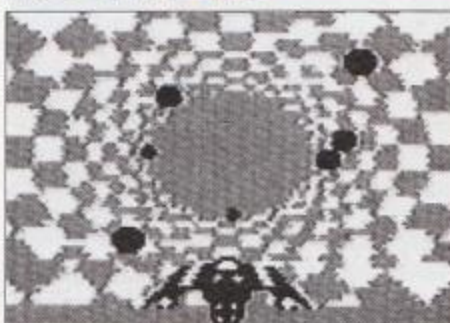
È tornato! Il nanerottolo bombarolo è ritornato sui vostri schermi!



# THE LAWNMOWER MAN

<http://www.oldgamesitalia.net/>

|  |             |
|--|-------------|
|  | GAME BOY    |
|  | SALES CURVE |
|  | AZIONE      |
|  | 1 GIOCATORE |
|  | IMMINENTE   |

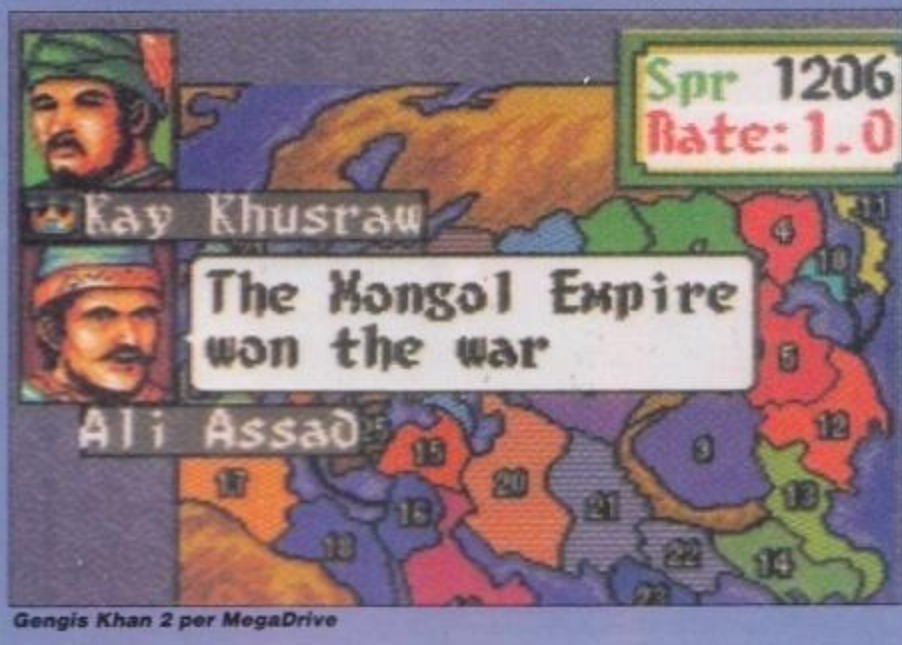
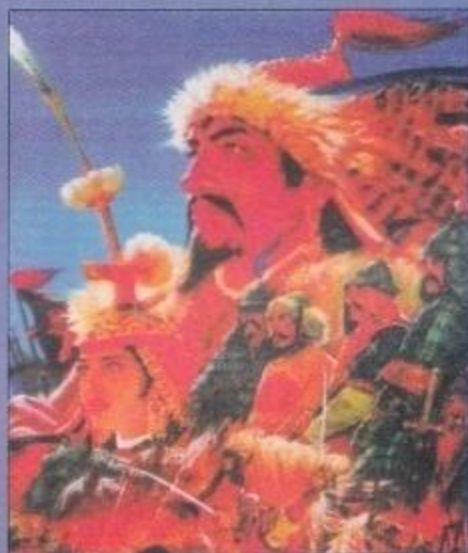


The Lawnmower Man sul GB. A qualcuno di voi interessa?

E il Tagliaerba arrivò anche sul Game boy, e fu cosa buona e giusta perché non sarebbe stato equo che solo i 16 bittaroli potessero goderne. I programmatori, che sono quei simpatici della Sales Curve, devono aver lavorato parecchio su questo titolo, e i risultati, almeno stando alle immagini statiche che vi proponiamo, non sembrano essere deludenti. Il gioco si presenta come una conversione dell'omonimo titolo SNES, con il susseguirsi di sequenze platform a scrolling orizzontale, inseguimenti in auto visti dall'alto e sezioni sparatutto in pseudo-realtà virtuale. Però, chi l'avrebbe mai detto! La realtà virtuale sul piccolo Game Boy...

## KOEI CAVOLO COMBINI?

Comincio subito con lo scusarmi per le digestioni rovinare con lo squallidissimo *calambour* dell'intestazione, ma la tentazione era troppo forte... Allora, diventiamo seri e diciamo innanzitutto chi è la Koei. Allora, la Koei è la casa di software giapponese numero uno nel campo dei giochi strategici su console. Dopo aver furoreggiato per anni sul NES, è di recente passata al 16 bit, dove ha sfornato diversi titoli validissimi, tra cui deve essere segnalato il fantastico *Pacific Theatre of Operation* per MD e SNES, gioco che ricostruiva molto fedelmente diversi scenari della Seconda Guerra Mondiale. I prossimi arrivi di questa casa sono due titoli ambientati in epoca precedente: il primo, *Romance of the Three Kingdoms 3*, si svolge nella Cina medievale, e vi affida il compito di conquistare il potere su un territorio il più vasto possibile. Per SNES, tra breve. Per MegaDrive, invece, arriva il più famoso tra i condottieri delle tribù mongole: *Gengis Khan 2*, che vi permetterà di affrontare tre delle innumerevoli campagne di conquista intraprese, e vinte, dal feroce condottiero. La cartuccia, che peserà 8 mbit, dovrebbe già essere nei negozi al momento in cui il vostro sguardo sarà giunto su queste parole, quindi, date le indubbie capacità della Koei, se vi piacciono i giochi dove dovete usare un bel po' di materia grigia, andate pure a fare una capatina in negozio.



Gengis Khan 2 per MegaDrive

## TEMPEST 2000

|  |                 |
|--|-----------------|
|  | JAGUAR, 16 MBIT |
|  | LAMASOFT        |
|  | SPARATUTTO      |
|  | 1 GIOCATORE     |
|  | MAGGIO          |

La leggenda ritorna! *Tempest*, sparatutto oramai divenuto leggendario, torna, ed è più bello e cattivo che mai! Se la notizia non vi esalta, la spiegazione è semplice: non avete mai giocato a *Tempest*. OK, proviamo a descriverlo: sparatutto velocissimo con grafica poligonale e un livello di coinvolgimento semplicemente incredibile. La macchina, su cui girerà la versione aggiornata del gioco da sala risalente a una dozzina di anni fa, è l'Atari Jaguar. Oltre a comprendere una conversione pixel perfect del gioco arcade, nella cartuccia sarà inclusa una versione graficamente abbagliante che dovrebbe sfruttare al meglio il potente hardware del giaguaro. Sarò un nostalgico, ma io sto già contando i minuti che mi separano dall'uscita di *T 2000*...



Tempest 2000: la leggenda ritorna più bella che mai!

## VOCI DI CORRIDOIO

Sembra, e dico sembra, che l'Imagineer, dopo aver prodotto l'acclamato *Wolfenstein 3D* per Snes stia progettando la realizzazione di un altro mega titolo della ID Software. *Doom*, infatti, verrà distribuito e convertito da loro. Per quale sistema? Udite, udite, il fantomatico e, a quanto si dice, sempre più prossimo al lancio, Saturn Sega!



Vai Geoff, il mondo delle console ti aspetta

## NEWS ANTEPRIME

Dalla foto che vi proponiamo possiamo dire che i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro, ma sarà sufficiente a scuotere un mercato che il tempo e le console a 16 bit hanno intorpidito? Speriamo di sì, perché la macchina lo merita...

Per cercare di porre un freno al calo delle vendite, imputato principalmente al fatto che il NES,

ormai, si vende tanto quanto i ghiaccioli al Polo Nord, Nintendo aveva preparato un restyling del suo 8 bit, con contemporaneo lancio di *Tetris Flash*. Il risultato? *Tetris Flash*, pur offerto a un prezzo sensibilmente inferiore a quello di un normale gioco, ha venduto in quattro mesi meno del 25% di quanto stimato,

ossia circa 240.000 unità invece del milione sperato.

Da Vic Tokai per Game Gear giunge ora *Scratch Golf*, cartuccia dedicata allo sport dei prati e delle palline da mandare in buca. Beh, se vi accontentate di prati disegnati e di giocare nella tranquilla atmosfera di casa vostra, potete tranquillamente dirigerli su questo titolo che promette un'accuratezza della simulazione davvero assoluta. E non dovete neppure pagare il caddy!

Un paio di annetti fa in discoteca impazziva la musicchetta di *Tetris*. In versione Game Boy, se la memoria non mi gioca un brutto scherzo. La Virgin ha deciso di riprovarci, pubblicando il disco (anzi il CD) con la official soundtrack di *Mortal Kombat*. La band che si occuperà della insolita conversione è (leggere con tono ironico e leggermente sarcastico) la notissima The Immortals. Sarà musica Tecno o Underground? Staremo a vedere, pardon, a sentire...

La software house inglese Hybrid sta attualmente lavorando alle versioni SNES di due tra i più bei giochi mai usciti su Amiga: *Virus* ed *Elite*. Bel colpo, vero? Nessuno dei due giochi userà il famigerato, e costosissimo, chip SFX, ma ciononostante i programmatori sono riusciti a far muovere *Elite* a una velocità di ben 25 quadri al secondo. Il costo dei giochi, grazie alla mancanza dell'SFX, non sarà tale da costringervi a vendere la bicicletta della sorellina per acquistarlo...

L'occhio della testa, invece, lo perderete se acquisterete la versione MegaDrive di *Geoff Crammond's Formula 1 Grand Prix*, che rivaletterà con *Virtua Racing* grazie al chip SVP, che sta per Sega Virtual Processor. La Microprose giura che il risultato sarà incredibile, ma in ogni caso non potremo ammirare il



# NEWS ANTEPRIME

gioco finito prima di qualche mese.

Novità Atari Jaguar: *Formula 1 Grand Prix* e *Stunt Car Racer*, veri capolavori firmati Geoff Crammond, arriveranno sgommando sul 64 (?) bit dell'Atari. I programmatori della Microprose

che stanno lavorando alle conversioni, giurano che il Jaguar è la macchina perfetta per giochi con grafica poligonale (e sarà aggiunto anche un mucchio di texture mapping, mi sussurrano...). Tutto quanto scorrerà con una velocità tale da far sembrare il buon F-Zero veloce quanto un Ciao in salita, controvento e condotto da un elefante sovrappeso.

Chi mi sa dire il nome del più potente chip in termini di gestione di grafica poligonale? SFX? No, riprovate. DSP? Siete fuori strada. Si chiama 3GA, ed è prodotto dalla Artist, una società produttrice di software di Minneapolis. Pensate: può gestire qualcosa come 12 milioni di poligoni (per realizzare *Virtua Fighter* ne sono "bastati" 300.000) oppure oltre 30.000 poligoni usando il texture mapping. Il prezzo è di oltre 800 dollari per la versione più potente, mentre quella meno potente ne costa poco più di 300 e quindi non potrebbero essere inclusi in una cartuccia per il vostro SNES o MD. Certo che se questo chip fosse inserito in una nuova macchina QUELLA sarebbe la macchina definitiva.

La Ocean ha raggiunto un accordo con la Interplay per la distribuzione dei prodotti di quest'ultima sul suolo europeo. Giochi come lo stramitico *Rock 'n' Roll Racing* e il godibilissimo *Clayfighter* porteranno sullo scatolino il marchio bianco e blu anziché la scritta rossa della soft house USA.

Avete un MegaDrive, amate Topolino e avete

giocato *Castle of Illusion* e *World of Illusion* così tante volte che la cartuccia ormai vi chiama per nome? Zia Capcom ha una bella sorpresa in serbo per voi! *The Magical Quest Starring Mickey Mouse*, gioco che tributò trionfi in serie ai programmatori nella versione SNES, sta per giungere sul 16 bit Sega. La conversione sembra essere fedelissima, sia per quanto concerne la grafica che la giocabilità, quindi potrete andare a colpo sicuro. Speriamo solo che il gioco sia un pochettino più difficile...

Un'altra conversione alla quale guarderemo tutti con la bava alla bocca e il portafoglio alla mano è *Impossible Mission 2025: The Special Edition*, a cura del Dipartimento Scuola Educ..., ehm, a cura della Microprose.



## 1993 L'ANNO DEI PICCHIADURO, 1994 MORE OF THE SAME...

Attenzione: la lettura di questo box è sconsigliata a chi ha le scatole piene di sho-ryu-ken, dragon punch, mosse segrete e sanguinolente, ossia a chi non ne può più di picchiaduro. Se credevate che nel 1993 fosse stato raggiunto il livello di saturazione del genere, think again, ossia ricredetevi. La serie di picchiaduro in uscita entro la fine dell'anno è molto più lunga e impressionante di quella dell'anno passato. Allora, cominciamo con l'ennesima versione del re dei beat'em up: *Super Street Fighter II* uscirà prima che giunga l'autunno per SNES, e sul MegaDrive seguirà entro poche settimane (date di uscita non ancora ufficiali) e sarà su una cartuccia

da 24 o 32 mbit. Devo aggiungere anche che è un titolo Capcom? Anche per *Mortal Kombat 2* si preannuncia l'uscita in versione home (SNES e MD) a cavallo tra settembre e ottobre, e anche *MK 2* peserà tra i 24 e i 32 mbit. Uhm, secondo me Acclaim e Capcom faranno in modo di non uscire in contemporanea con i loro gioconi: gli appassionati possono comprare due picchiaduro a breve distanza l'uno dall'altro, ma difficilmente li acquisteranno in contemporanea. Staremo a vedere quale tra i due uscirà per primo... Sempre in doppia versione arriva *Power Instinct*, della Atlus: "solo" 24 mbit per questa creaturina denutrita... La Takara ha non uno, non due ma ben tre conversioni di titoli Neo Geo, e che titoli... Il primo è *Samurai Shodown* per lo SNES, e aspettatevi di trovare tutto lo zoom della versione SNK. Poi c'è *World Heroes 2*, per SNES e MD e, sempre in doppia versione, *Fatal Fury Special*. Tutti i titoli Takara saranno delle cartucce da 24 megabit. Fatti i debiti conticini, se li vorrete avere tutti dovrete inventarvi qualche compleanno extra per racimolare i soldi necessari.



## MARTIAL CHAMPION

Se avete un PC Engine SCD e amate i picchiaduro, la scelta di un buon gioco del vostro genere preferito non è poi tanto vasta: *Street Fighter II*, *Flash Hivers* e pochissimo altro. Per fortuna la Konami arriva in soccorso dei maniaci delle mazzette elettroniche con la conversione del suo bel titolo arcade, *Martial Champion*. Sul PC-SCD il gioco sembra molto promettente, graficamente curato e molto colorato, e anche la giocabilità sembra la stessa dell'arcade. Il sonoro, essendo il gioco su CD, dovrebbe essere ugualmente impressionante. Continuate a leggere Gippi, potreste trovare una recensione molto presto.

Capcom e Sega: l'accordo funziona!



PC ENGINE SUPER CD  
KONAMI  
PICCHIADURO  
1/2 GIOCATORI  
USCITO



Finalmente un altro picchiaduro per il PC Engine! *Martial Champion*, dalla Konami su Super CD Rom.

## MEGA RACE

3DO  
SOFTWARE TOOLWORKS  
GUIDA  
1 GIOCATORE  
IMMINENTE



Mega Race per 3DO: anni luce davanti a Crash 'N' Burn?

Al diavolo *Crash 'N' Burn*! Ho trovato quel gioco leggermente noiosetto e tecnicamente imperfetto (non subito, fai con calma, ma curati! NdDupont), e il suo pregio maggiore è che non vi costa nulla, dato che viene regalato con la console. Se volete veramente vedere cosa può fare una 3DO dovrete pupparvi *Mega Race*, l'esperienza automobilistica definitiva, gentilmente offerta dalla Software Toolworks. Scrolling ultrafluido, percorsi dettagliatissimi, veicoli animati alla perfezione e una marea di colori. L'azione non stop vi terrà incollati alla poltrona e il sonoro promette di mandare in estasi le vostre orecchie. Tutto questo, naturalmente, se credete alle parole dei programmatori...

## GLI OSCAR DEI VIDEOGIOCHI

In occasione del prossimo ECTS primaverile, verranno assegnati gli ECTS Awards, una sorta di oscar nel campo dei videogiochi. Le "nomination" sono state assegnate da 75 riviste di tutto il mondo, e i premi verranno suddivisi in numerose categorie. Qui di seguito alcuni dei potenziali vincitori e la categoria in cui gareggiano.

### VIDEOGIOCO DELL'ANNO

*Street Fighter 2 Turbo*, *Aladdin*, *Mario All Stars*, *Mortal Kombat* e *FIFA Soccer*.

### HARDWARE DELL'ANNO

Jaguar, 3DO, CD32, ReelMagic e Mega CD.

### MIGLIOR GIOCO PORTATILE

*Zelda IV*, *Mortal Kombat*, *Desert Strike*, *Super Mario Land 2* e *Jurassic Park*.

Sul prossimo numero i nomi di tutti i vincitori e quelli degli sconfitti.



# SUPER ADVENTURE ISLAND 2

|                                                                                 |                           |
|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
|  | <b>SUPER NES, 16 MBIT</b> |
|  | <b>HUDSON SOFT</b>        |
|  | <b>AZIONE</b>             |
|  | <b>1 GIOCATORE</b>        |
|  | <b>GIUGNO?</b>            |

Ritorna l'emulo di *Wonder Boy*! Master Higgins fa il suo rientro sullo SNES con la più lunga avventura tra quelle sinora affrontate. Come è tradizione di questo genere di gioco, dovrete percorrere qualche decina di livelli in variegate ambientazioni prima di giungere allo scontro finale con il cattivo di turno che, generalmente, ha rapito la vostra bella. Comunque, questo platform, perché di platform si tratta, rischia di essere uno dei più interessanti dell'anno, speriamo solo che i programmatori abbiano usato un po' di originalità e che questo titolo mantenga la giocabilità del predecessore.



Il coraggioso Master Higgins domina la scena dall'alto di una nuvola in *Super Adventure Island 2*.

# JURASSIC PARK

I dinosauri continuano a impazzire e fanno la loro comparsa anche sul 3DO, e che comparsa! Un gioco apparentemente alla *Operation Wolf*, con voi nei panni dello sfigato di turno che affronta orde di vattelapescauri famelici armato solo di fucile stordente, qualche granata e un rosario per le preghiere. Grafica incredibilmente bella, sonoro troppo gasante e ambientazioni d'atmosfera, rendono questo uno dei titoli per 3DO più interessanti in uscita prossimamente.

|                                                                                     |                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|  | <b>3DO</b>         |
|  | <b>MCA</b>         |
|  | <b>AZIONE</b>      |
|  | <b>1 GIOCATORE</b> |
|  | <b>MAGGIO</b>      |



Nascosto tra le fronde, un temibile cacciasauro attende la sua preda...

# NON È VERO MA CI CREDO...

In questa rubrica vi riferiremo tutte, o quasi, le news che ancora non hanno avuto conferma ufficiale, ma che, in non pochi casi, si riveleranno esatte. Vediamo un po' che notizie mi hanno portato stavolta i miei tacchini viaggiatori...

**1** Il nuovo gioco di calcio della Capcom, *Soccer Shootout*, di cui vi abbiamo parlato il mese scorso, dovrebbe essere riservato al noleggio, e non sarà posto in vendita, un po' come accadde con *Madden Champion Edition* della EA l'anno scorso.

**2** La Sega of Japan sta rifiutando tutti i progetti di sviluppo di nuovo software per il suo Mega CD. Tutti gli sforzi delle teste d'uovo giapponesi sembrano rivolti verso il futuro Saturn. Questo nonostante il buon successo di pubblico che il lettore CD ha incontrato in America. Alla Sega negano disperatamente...

**3** Ma sei uno stakanovista dello scoop! Ce l'ho sempre con il tacchino Sega, che mi riporta un "inciucio" spettacolare: *Sonic The Arcade Game* sarebbe in fase di sviluppo per il Saturn. E noi attendiamo fiduciosi.

**4** SNK: i prossimi titoli annunciati per il Neo Geo (ma la conferma ufficiale è ancora latitante) hanno i seguenti nomi. *World Heroes Jet*, con più personaggi che in un libro del bravissimo Benni, e *Samurai Shodown 2*, che dovrebbe essere molto più splatteroso e sanguinolento del primo.

**5** *Double Dragon* per l'Atari Jaguar esiste, e sembra che possa diventare la nuova pietra di paragone, insieme ad *Alien Vs. Predator*, per lo stato dell'arte della grafica. Così giurano quei pochi fortunati che l'hanno (intra)visto a Las Vegas.

**6** Volete giocare con *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* ma avete solo un MegaDrive? Sappiate che la JVC ha mostrato delle foto e ha loro abbinato la didascalia "Genesis Version". Noi ci crediamo, tanto non costa nulla. E non costa nulla credere alla prossima uscita di *Syndicate* e *Cannon Fodder* per i vostri affamati SNES, courtesy of Bullfrog. Entrambi compatibili con il mouse.

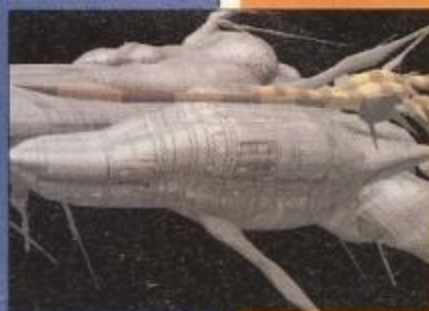
**7** Un famoso programmatore, notissimo per l'incredibile qualità delle animazioni dei personaggi da lui curati, sta partorendo la nuova mascotte della Sega, che affiancherà Sonic al momento del lancio del Saturn. Voi dite che dobbiamo crederci?

**8** *Street Fighter II: The Legend*, potrebbe apparire sul 3DO prima della fine dei prossimi Mondiali, leggi metà luglio 1994. Vi sapremo dire se questo *rumour* è fondato o meno solo tra qualche mesetto. Datemi un po' di tempo, che diamine!

**9** Bandai sta lavorando a una versione per la nuova console Sony PS-X di *Dragon Ball Z 2*. Sarebbero inclusi intermezzi animati come mai se ne sono visti su un sistema home...

**10** Ancora SNK: la nuova console di questa società si potrebbe chiamare Neo Star e sarà basata su un processore ad architettura RISC da 14 MHz. Il software sarà su cartuccia e CD. Presto potrebbero comparire accessori quali occhiali tridimensionali e pistole a raggi. Intanto, tornano a galla voci di un possibile lettore CD per Neo Geo...

**11** Ultima ma notevole: il picchiaduro definitivo per Neo Geo si dovrebbe chiamare *Battle of Destiny* e comprenderebbe lottatori da *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* e *World Heroes*. Non oso dirvi il prezzo...



Chaos Control per 3DO

## LE FRASI CELEBRI

"I videogiochi sono un argomento di rilevanza mondiale. È qualcosa che si rivolge all'intero pianeta: coinvolge Americani, Europei e Giapponesi."

Philippe Ulrich, fondatore della softhouse Cryo.

"Prima di accordarci con la Nintendo, abbiamo offerto il Project Reality alla Sega. Poi, ci siamo resi conto che la Nintendo è più grande, e probabilmente venderà più unità della console."

Jim Clark, presidente della Silicon Graphics.



# NEWS ANTEPRIME

Tempi felici per chi ha un MegaDrive, questi...

La Core Design ha pressoché ultimato la versione Mega CD di *Heimdall*, arcade adventure con molti elementi tipici dei Giochi di Ruolo, originariamente uscito su Amiga. Per chi non lo sapesse, il gioco ha ambientazione fantasy e mette il giocatore nel bel mezzo di uno scontro tra le varie divinità scandinave avvenuto al tempo in cui i vichinghi dominavano quei luoghi. Potrete formare un team di avventurieri, nella migliore tradizione GdR, per tentare di riportare l'ordine in quelle lande. Il lavoro di conversione sembra perfettamente riuscito, e al più presto vi forniremo notizie sulla data di uscita.

E mentre la Microprose si getta sul Jaguar, la Psygnosis sta scorrazzando per le verdi e inesplorate praterie del Sony PS-X. La compagnia inglese, acquistata l'anno scorso proprio dalla Sony, ha ricevuto ordine dalla società acquirente di sviluppare qualcosa di carino per la prossima meraviglia nel campo di macchine da gioco. Quale potrebbe essere il primo gioco ad essere convertito? Lo azzardo un nome: *Microcosm*...

Chi di voi non conosce la Delphine Software? Se siete tra coloro che mai hanno sentito nominare la suddetta società, farete bene a seguire un corso intensivo di recupero leggendo numeri arretrati di K e Game Power. Comunque, per stavolta passi la Delphine è una soft house francese responsabile di giochini da quattro soldi quali *Flashback* e *Another World*. Ebbene, sappiate che cotanta compagnia sta preparando le versioni Mega CD e 3DO di *Chaos Control*, uno sparafucile che mixa la grafica poligonale di *Silpheed* con la velocità di *Gunhed*. Se le cose andranno per il verso giusto, avremo un gioco più invitante della torta di cozze e carciofi pinolati di zia Marisa.

Sono molto insistenti le voci che vorrebbero di prossima uscita una nuova versione di *Sonic 3*. Vediamole insieme. Allora, la prima narra di una versione speciale con ben 24 o 32 mb di memoria, con un paio di livelli extra e la grafica migliorata. La seconda racconta di una versione bis, con memoria 16 Mbit e livelli rinnovati, e questa sinceramente, ci sembra poco attendibile. La terza, invece, favoleggia di una cartuccia da 8 megabit che si inserirebbe TRA il MD e la cartuccia "normale" di *Sonic 3*, insomma una specie di "data-cartridge" concettualmente simile ai "data-disk" contenenti scenari aggiuntivi per simulatori di volo o giochi alla *Lemmings*. Riviste francesi e inglesi stanno cercando conferme a queste



# NEWS ANTEPRIME

notizie, ma possiamo anticiparvi che purtroppo la terza (e più invitante) ipotesi sembra la meno remota...

Alcuni di voi, leggendo della versione MegaDrive di Virtua Racing, saranno rimasti confusi dal fatto che alcune riviste parlano della presenza di un chip DSP, mentre altre riportano della presenza di un chip SVP. Insomma, come si chiama questo benedetto processore aggiuntivo? L'enigma è presto risolto: DSP (Digital Signal Processor) è il generico nome del processore che permette di effettuare un gran numero di calcoli a una velocità impressionante, e il chip DSP sviluppato appositamente dalla Sega e che equipaggia VR si chiama SVP (Sega Virtua Processor). Anzi, la sua sigla completa è SVP 160 P e permette di ottenere risultati davvero incredibili. Mr. Doug Glen, uno dei responsabili dello sviluppo di nuove tecnologie della "Big S", conferma la realizzazione di una cartuccia contenente il chip SVP che sarà usata insieme ai giochi che utilizzeranno questa particolare tecnologia. In tal modo, il prezzo dei prossimi giochi chippati sarà identico al prezzo delle cartucce normali, mentre l'unica spesa extra sarà quella della cartuccia contenente il chip. Questa notizia vi è stata offerta dal Dipartimento Scuola Educazione di Gheim Pauà, diretto dal Prof. Ing. Dott. Grand Uff, nonché Pozz' di Scienz' Random, che è tanto una brava persona. Peccato che sia interista...

La versione europea del Sega CDX, MegaDrive+Mega CD+lettore CD Audio portatile si chiamerà Multi-Mega, e dovrebbe costare - secondo i nostri esperti di cambi valutari - poco più di 700.000 lire. Purtroppo, nessuno al momento può dire quando arriverà in Italia, quindi restate sintonizzati su Game Power per saperlo.

È già uscito in sala giochi, ed entro un mesetto o giù di lì dovrebbe essere disponibile anche in versione home. Sto parlando di Art of Fighting 2, l'ultima fatica della SNK per il Neo Geo. Il gioco, abbastanza sorprendentemente, vista l'estrema varietà di generi dei giochi usciti per la bestia nera della SNK, è un picchiaduro (nota informativa: il periodo precedente va letto con un tono di voce ironico; sono consigliate anche venature sarcastiche). Dodici personaggi che si sbizzarriscono in mosse spettacolari e letali, una difficoltà molto più elevata che nel primo episodio e sfondi nuovi.

Il bellissimo FIFA Soccer della Electronic Arts è stato convertito per il 16 bit Nintendo, ma non dovrebbe uscire tanto presto. Aspettatevi la stessa ricchezza di animazione dei giocatori e, forse, un più elevato livello di difficoltà... Chissà perché la EA non l'ha ancora pubblicato? Che abbia problemi con la Nintendo? Chi vivrà...

## MARIO ANDRETTI RACING

|                 |
|-----------------|
| MD              |
| ELECTRONIC ARTS |
| GUIDA           |
| 1/2 GIOCATORI   |
| GIUGNO          |



Mario Andretti Racing per MegaDrive. Sembra molto interessante, ma l'apparenza può essere spesso fuorviante.

Sognate di sfrecciare su rombanti vetture a velocità folle ma l'unico veicolo che vi potete permettere è il tram che vi porta a scuola? Allora potrebbe interessarvi la prossima opera dell'Electronic Arts: Mario Andretti Racing. Gioco simultaneo per due giocatori, grafica molto dettagliata e azione rapida e veloce, rendono questo titolo estremamente interessante. In più avete la possibilità di gareggiare con vetture di formula Indy, Stock e Sprint. Certo, costa un po' di più del biglietto del tram, ma è anche molto più divertente...



Cosa ci fa una zanna d'elefante nel bel mezzo della pista di un aeroporto?



Castle



Flink



Super Dropzone



Rescue

## DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

|                   |
|-------------------|
| GAME GEAR, 2 MBIT |
| SEGA              |
| PUZZLE            |
| 1/2 GIOCATORI     |
| USCITO            |



Fagioli verdi? Il frigorifero della mensa della Sega deve essere guasto...

E arriva anche sul GG il puzzle game che ha fatto impazzire tutti gli appassionati del genere! Accoppiate (uhm, veramente dovete costruire almeno gruppi di tre) fagioli dello stesso colore per farli sparire dallo schermo. Semplice e banale, vero? Sì, certo, ma anche incredibilmente divertente, soprattutto se viene giocato da due persone contemporaneamente! Come nella versione MegaDrive si può giocare anche con uno story mode, affrontando tutta una serie di avversari. Attenzione, questo gioco provoca una profonda assuefazione!

## NOVITA' PSYGNOSIS!

"Niente di nuovo dal Fronte Occidentale", ma dal fronte Psynosis le novità si sprecano. Andiamo con ordine. Innanzitutto cominciamo con Castle Game, un'avventura isometrica attraverso dei mondi sviluppati a tema. Sviluppato dalla I-Space. A poca distanza segue Rescue, un gioco in cui dovrete recuperare dei minatori rimasti intrappolati nelle miniere delle nove lune che circondano il vostro pianeta. Il passaggio tra le varie lune ricorda da vicino il metodo di volo utilizzato in Starwing. Flink è un'avventura a piattaforme programmata da uno degli sviluppatori che hanno realizzato Lionheart della Thalion. Tutti questi titoli per il vostro simpaticissimo Megadrive. Super Dropzone è la conversione per Snes del titolo che tutti ricorderanno, guai a voi se non sapete di cosa sto parlando, ma la grafica è stata addirittura migliorata e promette molto bene. Inoltre, anche se non abbiamo immagini da mostrare, il progetto di Sensible Soccer per Mega CD sta proseguendo spedito, anche se sembra

molto simile alla versione già uscita per Megadrive. That's all Folks!



## STREET FIGHTER II: IL TORNEO!

Prego, leggere con molta attenzione. In Francia, a partire dal primo aprile, si svolgerà il torneo nazionale di *Street Fighter II*. Sponsorizzato dalla casa distributrice per la Francia dei prodotti Nintendo, la Bandai, e organizzato dalla Omnimium Concours, il torneo si svolgerà su tutte le piattaforme possibili: Super Nintendo, MegaDrive, Amiga, PC e versione arcade. I premi sono davvero succulenti: il vincitore di ciascuna categoria si "guzzerà" un 3DO con tutti i giochi disponibili al momento, più la bellezza di circa 5 milioni di lire. Il vincitore intercategoria si aggiudicherà invece un viaggio per due persone della durata di 2 settimane in un qualsiasi Paese compreso tra quelli dove si svolgono i combattimenti in *Super Street Fighter II*, oltre a una sessantina di milioni di lire... Altri premi sono scooter, coin op di *SSF II*, flipper, computer, e altri premi in denaro decisamente consistenti. Se siete interessati a partecipare, provate a telefonare al numero 0033 1 39320500 e fatevi spiegare le modalità dell'iscrizione. Le finali si svolgeranno a Parigi l'ultimo week-end di maggio, e se riuscirete ad arrivarci, il viaggio sarà pagato dall'organizzatore. Quando Gig o Giochi Preziosi organizzeranno una competizione di questo tipo a casa loro, che poi sarebbe anche casa nostra?



chierà invece un viaggio per due persone della durata di 2 settimane in un qualsiasi Paese compreso tra quelli dove si svolgono i combattimenti in *Super Street Fighter II*, oltre a una sessantina di milioni di lire... Altri premi sono scooter, coin op di *SSF II*, flipper, computer, e altri premi in denaro decisamente consistenti. Se siete interessati a partecipare, provate a telefonare al numero 0033 1 39320500 e fatevi spiegare le modalità dell'iscrizione. Le finali si svolgeranno a Parigi l'ultimo week-end di maggio, e se riuscirete ad arrivarci, il viaggio sarà pagato dall'organizzatore. Quando Gig o Giochi Preziosi organizzeranno una competizione di questo tipo a casa loro, che poi sarebbe anche casa nostra?



Dovrete farvi installare un pollice bionico per sprigionare tutto il volume di fuoco del quale avrete bisogno per trionfare in *Grind Stormer*...

## GRIND STORMER

Era presente a Las Vegas, e ora possiamo anche mostrarvi una bella foto: *Grind Stormer* della Tengen promette di rinverdire sul MD i fasti di titoloni quali *Raiden* e *Tatsujin*. Uno sparatutto a scrolling verticale con tutte quelle cosucce che non possono assolutamente mancare in uno shoot'em-up di

qualità (e cioè power up, mostri cataclismatici, colonna sonora rockeggiante e frustrazione incalzante). In più si può giocare anche in due contemporaneamente. Decisamente il gioco che fa per me...

## STEP BY STEP

Eccoci alla rubrica nella quale vi aggiorniamo sullo stato di salute delle macchine da gioco prossime venture. Poca carne al fuoco questo mese: nessun comunicato ufficiale per quanto riguarda specifiche tecniche e software in dotazione con la macchina, ma qualche novità l'abbiamo scovata lo stesso... Vediamo un po', uno per uno, lo stato di avanzamento di ciascun progetto.

Cominciamo con il **Project Reality**: le voci che parlano di un lancio entro l'anno in corso, del sistema nella versione da sala, sono sempre più insistenti, e così anche quelle che confermano il lancio del sistema home entro ottobre '95. No news per quanto riguarda le specifiche tecniche. Parlando di software, si dice che Asaru Miyamoto stia lavorando ai prossimi *Mario* e *Zelda*, ma forse non gireranno sullo SNES (e nemmeno sul GameBoy...). Invece entro ottobre 1994 in Giappone giocheranno con il **Sega Saturn**. Quanto visto al CES di gennaio su un gigantesco video-wall è stato sufficiente per scaldare i cuori dei giocatori più freddi. La macchina è pressoché ultimata e così anche i primi due giochi, e l'hardware permetterà di giocare a repliche perfette di *Virtua Racing* e *Virtua Fighter* spaparanzati sulla poltrona di camera vostra. Il responsabile di questo miracolo sono i processori principali, due Hitachi SH-2 32 bit -RISC che corrono a 27 MHz. Per buona misura, altri 4 processori affiancano la coppia di mostri appena citata: video processore, DSP a 24 bit, un Hitachi SH 1, un 68EC000 e un immarcescibile 68000. Tutto questo permetterà di gestire la bellezza di 900.000 poligoni su schermo, di ottenere rotazioni e zoomate dei fondali, shading, morphing e texture mapping. La memoria RAM disponibile sarà complessivamente di 32 mbit, di cui 4 per il sonoro e 12 per la gestione del video. In più, come già anticipato, saranno presto disponibili un gioco con lo spinoso *Sonic*, uno sparatutto fantastico, al 99% *Daytona* e un titolo di calcio! Quest'ultimo, visto a Las Vegas, è semplicemente impressionante a livello grafico, e se riescono a farlo anche giocabile, il Saturn avrà il titolo che lo tratterà verso il successo! Capitolo NEC: il progetto **FX**, già *Tatsujin*, già *Iron Man*, è pressoché completato, e così anche la prima serie di dieci titoli (due platform, due shooter, due sportivi/guida, tre GdR e una sorpresa) che saranno disponibili in contemporanea al lancio della macchina, previsto in Giappone entro la fine dell'anno. A Las Vegas la Sony ha mostrato a porte chiuse un paio di demo del suo **PS-X**, e chi lo ha visto si sente di scommettere anche l'ultimo paio di calzini sul successo della macchina. Il primo gioco disponibile dovrebbe essere *Ridge Racer* della Namco, con titoli Capcom (mi domando con quale gioco...), Konami (forse uno shoot'em up della serie di *Gradius*, secondo alcuni addirittura una sorta di compilation) e Psygnosis.

|                    |
|--------------------|
| MEGADRIEVE, 8 MBIT |
| TENGEN             |
| SPARATUTTO         |
| 1/2 GIOCATORI      |
| MAGGIO             |

## FIRST QUEEN

|               |
|---------------|
| SNES, 8 MBIT  |
| CULTURE BRAIN |
| STRATEGIA/GDR |
| 1 GIOCATORE   |
| IMMINENTE     |



Guidate l'assalto dei vostri uomini lungo questa scalinata! Caricaaaa!!!

Avete mai sognato di comandare un vero esercito? Con *First Queen* le vostre ambizioni militaresche più sfrenate divengono realtà! Imperfonate il conte Richmond e capegiate le truppe del re Beleeze contro quelle dell'usurpatrice Kathrin. E quando dico esercito, intendo un'armata di ben 256 guerrieri, altro che gli smunti gruppetti di tre o cinque avventurieri di un normale GdR... Il gioco però non è solo strategia, dato che l'ambientazione fantastica e la presenza di personaggi dotati di poteri magici fanno ben sperare anche per gli appassionati delle avventure alla *Ultima*. Siete pronti a difendere il re da Kathrin?

## NEWS ANTEPRIME

Volette la dimostrazione che i video giochi stanno muovendo interessi sempre più grandi? La regia delle scene filmate per la realizzazione del gioco *Double Switch*, ultimo film interattivo per il Mega CD, è stata affidata a Mary Lambert, che in passato ha diretto *Cimitero Vivente 1 e 2*, oltre a un paio di video di Madonna. Da notare che *Double Switch* utilizza la tecnica Cinepak che permette di ottenere sequenze in Full Motion Video in una finestra grafica di dimensioni maggiori di quella vista, ad esempio, in *Night Trap*.

Chi di voi ha giocato i titoli dell'Interplay per SNES (*The Lost Vikings*, *Rock'n'Roll Racing* e *Clay Fighter*) non può non aver apprezzato l'eccellente fattura del sonoro. Responsabile di cotanti risultati è il sistema ARDI (Advanced Realtime Dynamic Interplay) che permette di collegare, tramite interfaccia MIDI, sintetizzatori professionali direttamente allo SNES. In questo modo, le musiche composte sulla tastiera sono immesse diritte diritte nello SNES, con risultati ottimi e un cospicuo risparmio di memoria. Che genialoidi...

Ancora piattaforme Sega, stavolta Master System. È in arrivo una splendida conversione di uno dei migliori picchiaduro mai uscito sul MegaDrive: *Streets of Rage II*. Lo spettacoloso titolo, che ha purtroppo perso la possibilità di giocare in due, promette meraviglie e, graficamente, è molto vicino al fratello maggiore. Se cercate materiale decente per il vostro 8-bit Sega, beh, l'avete trovato...

Sapete cosa si ottiene incrociando l'azione preistorico-piattaformica di *Chuck Rock* con una simulazione rallyistica? *Chuck Rally*, ecco cosa! Proprio questo dovrebbe essere il titolo del prossimo gioco della Core Design. Disponibile per Mega CD e, probabilmente, anche per MegaDrive. La trama di gioco è tremendamente originale: arrivare al traguardo prima della concorrenza. Come in *Road Rash*, potrete fare del male ai corridori avversari, ma attenzione ai vari dinosauri che incontrerete sul percorso. Ignorata la data di uscita, ma appena ne sapremo di più ve lo comunicheremo.

E *Star Trek* sbarca anche sul MegaDrive! Dalla Sega, arriva *Star Trek: The Next Generation*, un miscuglio di azione arcade e strategia nel rispetto della tradizione della famosa serie televisiva. Viaggerete per galassie lontane, esplorerete mondi sconosciuti e incontrerete razze aliene. Ecumenico, radiale e appassionante. Tra breve sul vostro MD.

Ecco due belle novità per i possessori di Mega CD appassionati di giochi in qualche modo imparentati con il mondo dei manga e degli OAV (anime distribuiti per il mercato delle videocassette). La prima è l'ormai prossima uscita di *Cyborg 009*, gioco d'azione a scorrimento orizzontale molto bello graficamente, anche se non sembra utilizzare al meglio le possibilità di rotazione e



# NEWS ANTEPRIME

zoom del Mega CD. Dalla Telenet, entro l'estate. La seconda novità è (scusate la ripetizione) la seconda puntata di uno dei più migliori GdR mai usciti, *Lunar 2: Eternal Blue*. Curata dalla Game Arts, la nuova avventura dovrebbe arrivare sugli scaffali giapponesi entro la fine di maggio.

Siete un po' perplessi per come stanno andando le cose per il 3DO? Avete follemente ascoltato le invitanti e suadenti parole di Trip Hawkins e avete acquistato la macchina appena uscita, ma ora non ne potete più di *Mad Dog Mc Cree*? Fear no more: entro pochi mesi in Giappone usciranno ben 17 titoli per la denutrita creaturina del signor Hawkins e, tra un GdR e un *Ma-Jong* ci sarà pure qualche bel giuoco d'azione. E voi, come Hawkins, sapete bene come lavorino i giapponesi.

Ragazzi, oggi interroghiamo. Vieni Dupont, sentiamo se hai studiato: dimmi le caratteristiche del chip SFX 2 della Nintendo. Come sarebbe a dire Bohl 2, ti metto Apecar, rispondimi tu: velocità di 21,477 MHz, possibilità di gestire fino a 10.000 poligoni al secondo oppure fino a 32.000 triangoli che formano figure geometriche complesse. In più il processore può funzionare a 4, 16 e 256 colori, con una velocità di aggiornamento dello schermo di circa 15 frame per secondo. 'Auzz quant'è bravo 'sto Apecar...

Se avete i soldi che vi escono dalle orecchie, potreste già aver preso in considerazione l'acquisto della più costosa base da gioco in commercio attualmente, il Laser Active della Pioneer. Certo, non si può dire che il software per questa macchina sia abbondante o particolarmente divertente, ma le cose stanno cambiando anche in questo senso. Infatti sono in arrivo due giochilli abbastanza interessanti, *I Will: The Story of London* e *Manhattan Requiem*. In *I Will* ecc. sarete trasportati nella nebbiosa Londra per un giro turistico che potrebbe riservarvi qualche sorpresa, come misteri da risolvere e persone scomparse da ritrovare. L'altro titolo, invece, è ambientato a Manhattan (ma vahl), e vi vede coinvolti nella caccia a uno spietato killer. Scene animate a tutto schermo e attori che recitano nel gioco aumentano il grado di realismo. Forse potremmo anche recensirli, chissà...

Sapete perché la prossima console Sega si chiamerà Saturn? Perché i maestri del marketing hanno fatto un parallelo tra il nostro sistema solare e la produzione Sega. E così Saturno è il sesto pianeta di questa galassia e la nuova console è il sesto pezzo di hardware sfornato dalla casa di Sonic. Non ci credete? Fate un po' i conti e lo scoprirete: SG 1000, Master System, MegaDrive, Mega CD, Game Gear e, come volevasi dimostrare, Saturn.

## THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

La Sunsoft sembra essere stata morsa da una tarantola: non riesce a star ferma un attimo! Dopo quanto sussurratovi nelle colonne laterali, ecco che torna con un altro titolo più intrigante di una cena con Giuliano Ferrara. Superman, l'Uomo d'Acciaio, sta per volare fin dentro i vostri SNES in un'avventura che si preannuncia radicale. La grafica, la vedete nella foto, sembra presa pari pari da un fumetto del tizio in tutina blu e mantello rosso, e non sarà certo l'azione a mancare... Siete preoccupati per la giocabilità? Fratelli, preghiera e digiuno vi saranno d'aiuto per ottenere la grazia richiesta. Quindi, pregate, digiunate e sperate che i vostri desideri vengano esauditi dai programmatori...

|               |
|---------------|
| SNES, 16 MBIT |
| SUNSOFT       |
| AZIONE        |
| 1 GIOCATORE   |
| GIUGNO        |



Non fate arrabbiare il tizio in rosso-blu, oppure saranno cavolacci vostri...

## SPEEDY GONZALES

|                 |
|-----------------|
| SNES, 16 MBIT   |
| SUNSOFT         |
| AZIONE/PLATFORM |
| 1 GIOCATORE     |
| GIUGNO          |

Sempre Sunsoft, sempre azione, sempre con una grafica troppo bella! Dopo Road Runner, Bugs Bunny, Taz e Daffy Duck arriva a velocità supersonica *Speedy Gonzales*. Dopo Mickey Mouse, ecco un altro sorcio che preferisce il vostro

SNES alle fogne e alle discariche a loro più congeniali: se la cosa non vi va a genio, non perdetevi tempo a chiamare i derattizzatori, basta non comprare il gioco. Del quale, comunque, poco o

Manhattan Requiem per il Pioneer Laser Active



Arriba arriba! Andale andale! Un altro ratto si insinua sul vostro SNES!

niente si sa, se non che dovrebbe essere un platform davvero positivo. Beccatevi la bella foto e... a proposito, sapete cosa hanno fatto dire a Speedy al momento dello scatto? Cheese... Che Dio me la perdoni.

## RANMA SUPER FINAL BATTLE

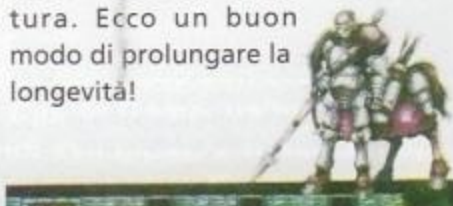
I beoti tornano a picchiarsi come tamburi! Riecco i personaggi di *Ranma*, con tanto di panda, sui vostri schermi con una voglia di farsi e farvi del male. Grafica umoristico-fumettosa estremamente dettagliata, giocabilità ottima e sonoro di uguale livello. Stavolta i personaggi sono ben 14, tutti selezionabili, e le sedi dei combattimenti sono sparse un po' ovunque per il mondo: in Italia si combatte davanti alla fontana di Trevi! Sono previsti gli ormai classici modi di gioco Story, Battle e Tournament. Se vi sono piaciuti i precedenti, vi piacerà anche questo.

|               |
|---------------|
| SNES, 16 MBIT |
| NCS           |
| PICCHIADURO   |
| 1/2 GIOCATORI |
| GIUGNO        |

## FEDA

|               |
|---------------|
| SNES, 16 MBIT |
| YANOMAN       |
| GDR           |
| 1 GIOCATORE   |
| MAGGIO        |

Continua la sfilata della collezione GdR SNES per la stagione 1994. Questo è il modello Feda, disegnato dalla Yanoman, sulla falsariga del bellissimo *Shining Force* per MD. La grafica è di ottima qualità e la giocabilità eccellente, ma quello che sembra essere davvero fuori dal comune è la possibilità di giocare ben nove avventure differenti, con nove finali da vedere, a seconda delle scelte fatte durante lo svolgimento dell'avventura. Ecco un buon modo di prolungare la longevità!



Fuori dal mio orto brutti zozzoni della malora! Mi rovinare il raccolto di verza al pistacchio!

## LA FIERA DEL BIANCO

Dal 10 al 13 aprile si terrà a Londra il tradizionale ECTS (European Computer Trade Show) primaverile. Tutte le novità, che ci terranno piacevolmente impegnati nei mesi a venire, troveranno il loro spazio in quella che può essere tranquillamente ritenuta la fiera ufficiale dei videogiochi in Europa. Keep tuned to Know more!



Ranma Super Final Battle, ovvero come picchiarsi ed essere contenti.





Ragazzi, non lasciate il gas acceso. Vedete poi che razza di disgrazie...

## AX 101

Dopo tanti titoli controversi, perché impressionanti da vedere ma tiepidi da giocare, il Mega CD comincia a fare un po' più sul serio! Ecco AX 101, sparattutto in soggettiva della Sega che promette mari, monti e anche qualcosa in più. Al comando dell'unità da battaglia denominata appunto

AX 101, dovrete respingere i perfidi alieni che hanno invaso la Terra allo scopo di lobotomizzare i game designer che non riescono a trovare una trama più interessante per i loro giochi. La realizzazione grafica sembra abbastanza sconvolgente e il sonoro non dovrebbe essere da meno. Aggiungete un'ambientazione alla "Blade Runner" e potremmo avere uno tra i migliori giochi per il Mega CD..



AX 101 ha un bel po' di sequenze introduttive molto belle...

|             |
|-------------|
| MEGA CD     |
| SEGA        |
| SPARATUTTO  |
| 1 GIOCATORE |
| MAGGIO      |

## NEWS ANTEPRIME



EA Soccer per 3DO

Ecco una notizia che manderà in fibrillazione irreversibile i muscoli cardiaci dei lettori appassionati di calcio. Sapete cosa sta per uscire per il caro (in tutti i sensi) 3DO? Un piccolo giochillo di calcio, uno di quelli che passano del tutto inosservati. Il suo

nome? Uhm, aspettate un attimino, ora non ricordo bene, ma mi sembra che si intitoli Electronic Arts Soccer, se non mi sbaglio. E se non ci credete, ecco la foto. A proposito, Ape-car, checciai un mijoneemmezzo da prestamme?



Kasumi Ninja: dall'Atari con furore!

Dulcis in fundo, come dicevano gli antichi e quelli che mettono molto zucchero nel caffè: slurpatevi questa immagine di Kasumi

Ninja per il Jaguar e cominciate pure a sognare. Mosse segrete tanto spettacolari e sanguinarie che i lottatori di Mortal Kombat, al confronto, si suicideranno per la vergogna, spettacolosi fondali animati e incredibile fluidità dei movimenti fanno di questo gioco uno dei più accreditati rivali per strappare a Street Fighter II la poltrona di picchiaduro del secolo.

## ED ORA UN VELOCE GIRO DEI CAMPI...



Slam Masters SNES

Qui Capcom, il risultato è immutato, ma la squadra di casa si prepara a mandare in campo Slam Masters, versione SNES, reduce da una splendida stagione in sala giochi. È in splendida forma, con grafica e sonoro al top della condizione, e la giocabilità non dovrebbe essere da meno.

A voi Electro Brain...

Grazie, qui Electro Brain: solo per confermarvi che Citadel, del quale vi ho accennato nell'ultimo collegamento, è stato riscontrato positivo al controllo SFX. Non si

riusciva a capire da dove potessero saltar fuori prestazioni grafiche di simile livello, e quindi si è proceduto a un'analisi della cartuccia SNES. Il risultato è che un chippuccio aggiuntivo dopo Citadel, gioco su robot trasformabili, e rende le sue caratteristiche davvero impressionanti. Maggiori particolari in futuro. A te JVC.

Ringrazio il collega e vi informo che la JVC sta portandosi in attacco con Jaguar XJ 220 SNES. È velocissimo, supera gli avversari con una grafica molto curata e colorata e, come già accaduto quando giocava per il Mega CD, la sua estrema giocabilità lo rende un compagno di squadra davvero appetibile... Scusa JVC, qui Interplay! Doppio vantaggio della squadra di casa con reti di Blackthorne e Clay Fighter II! Il primo raggiunto con un gioco d'azione splendida graficamente e tutta da gustare, sul genere di quelle che hanno reso famoso un certo Shinobi. Clay Fighter II ha insaccato sfruttando una grafica eccellente, un'ottima giocabilità e la simpatia che aveva reso celebre il suo predecessore. Da notare il fatto che entrambi giocheranno la prossima stagione sullo SNES. Restituisco la linea alla JVC...



Citadel per SNES: ancora un gioco SFX!

Grazie, ma avevo terminato, quindi la cedo alla L.J.N. Alla L.J.N. sta muovendosi molto bene Spider-Man And Venom: Maximum Carnage. L'azione svolta è velocissima e lo stile grafico è spettacolare: anche questo prossimo acquisto dello SNES dovrebbe fare faville. A voi studio...

## A MAGGIO CAMBIANO LE REGOLE

La European Leisure Software Publishers Association (ELSPA) introdurrà a partire dal Primo Maggio un sistema di valutazione dei giochi. Il sistema consiste semplicemente nell'applicazione sulla confezione del gioco di un'etichetta sulla quale saranno indicate le diverse categorie di età alle quali il gioco è consigliato: una V verde vuole dire che il gioco è indicato per la fascia d'età sulla quale è apposta, mentre una X rossa indica che il gioco non si addice a quella particolare fetta di pubblico. Le fasce d'età previste sono 4: 0-10 anni, 11-14 anni, 15-17 anni e da 18 anni in su. Ma questo sistema di rating non prevede l'intervento di un organismo governativo per la determinazione delle caratteristiche che ciascun gioco deve possedere per non essere "vietato" a ciascuna fascia d'età, e l'indicazione dell'audience consigliata viene fatta dal produttore stesso, senza controlli esterni. Basterà a calmare l'onda moralista che incombe sui nostri amati videogames? Ne dubitiamo, anche perché in America una recente riunione della Software Producers Association ha proposto una regolamentazione analoga per tutto il software "giocosco", con la differenza che il tutto dovrebbe essere posto sotto controllo governativo. E c'è di più: i senatori Lieberman e Kohl hanno "suggerito" alle software house di sbrigarsi a regolarsi da sole, prima che ci pensi il governo con una bella legge fatta apposta da una commissione di esperti.



# NEWS ANTEPRIME



Il teschio volante alle spalle di Yaiba non promette nulla di buono.

In diretta dal Parco di Jellystone l'intramontabile, l'immercecibile, l'inoxidabile Yogi. Già annunciato qualche mese fa su queste stesse pagine, il gioco dell'orso più affamato della terra arriverà sulle vostre console il mese prossimo. Preparatevi a fare una scorpacciata di cestini della merenda!



Dall'Imagineer, Yogi the Bear

L'Electronic Arts ha deciso di tagliare la testa al toro. Trovando difficile un accordo con la Nintendo, la software house americana ha deciso di affidarsi alla Ocean per quel che riguarda la distribuzione e la commercializzazione dei suoi titoli relativi al SNES. L'accordo è valido per l'Europa e l'Australia, e la prima uscita dovrebbe essere, e c'era d'aspettarselo, FIFA Soccer. Forse il ritardo dell'uscita del gioco, annunciato qualche pagina fa, rientrerà in termini più decenti. Altri titoli che rientrano in questo accordo sono: Michael Jordan, Mario Andretti's Indy Car Racing, NBA Showtime, Synadacate, NHL Hockey '95 e Mutant League Hockey.

Il 3DO, in occasione del suo lancio ufficiale in Inghilterra, subirà dei ritocchi per quel che riguarda il prezzo al pubblico. Già si parlava di un'eventuale riduzione per quel che riguardava il mercato americano, probabilmente indotto dallo scarso suc-

## YAIBA

|               |
|---------------|
| SNES, 16 MBIT |
| BANPRESTO     |
| AZIONE/GDR    |
| 1 GIOCATORE   |
| IMMINENTE     |

Questo mese siete costretti a sorbirvi una megaquantità assurda di GdR d'azione, ma cosa ci posso fare se in Giappone hanno deciso di pubblicare in contemporanea, o quasi, decine di giochi di questo genere? Comunque, Yaiba dovrebbe essere tra i più interessanti, dato che il protagonista fuoriesce

diritto diritto da un manga e da una serie animata, e che l'azione di gioco sembra ricalcare da vicino quella dell'ottimo Alcahest, recensito proprio questo mese. In attesa di una prossima recensione, accontentatevi di sapere che ci sono decine di oggetti, armature, spade, mostri, magie e tutte quelle cosette che servono per fare un GdR così come la farina serve per fare il pane con le olive.

## KEEPER

Allora, c'è un recinto e ci sono dei quadratini di diverso colore da far combaciare perché scompaiano. Che cos'è? Un puzzle game, ma bravi, siete preparatissimi oggi...



La grafica è coloratissima, e il gioco è carinissimo, e noi siamo simpaticissimi, e voi siete bellissimi...

## TROLLS

Il gioco richiama i piccoli Troll porta fortuna tanto in voga nei paesi scandinavi. Questi piccoli animaletti, frutto della fantasia popolare, dovranno vedersela contro i



I piccoli Troll all'attacco dello Snes!

|                |
|----------------|
| SNES, 8 MBIT   |
| DATAM POLYSTAR |
| PUZZLE         |
| 1/2 GIOCATORI  |
| IMMINENTE      |

Spostate i pezzi all'interno dello schermo per farne combaciare almeno tre di diverso colore e farli sparire dalla circolazione. Certo, di puzzle game in giro ce ne sono davvero tanti, ma se questo qui è buono, sicuramente lo spazio per lui non mancherà.

|               |
|---------------|
| SNES          |
| GAMETEK       |
| PIATTAFORME   |
| 1/2 GIOCATORE |
| APRILE/MAGGIO |

quattro elementali del Fuoco, dell'Aria, della Terra e dell'Acqua per riportare la pace nella loro piccola isola. Tutto si risolve in uno dei più classici giochi a piattaforme che abbiamo già visto e rivisto, ma forse questa volta c'è qualcosa in più. Keep the Faith!

## ECCONE UN'ALTRO...

Ecco un altro tizio che arriva e dice "Salve, sono mister X e vi porto la console del futuro". Se poi il Mr. X in questione è Wyn Hooloway, colui che per un anno e mezzo ha rubato spazio sulle riviste europee di tutto il mondo con il suo Konix Multi System, beh, bisogna proprio essere molto buoni per dargli ascolto. Questa volta, però, il signor Hooloway sembra fare davvero sul serio. Ha fondato una compagnia, la MSU, con la quale, e con l'aiuto di una impresa taiwanese, ha pressoché completato lo sviluppo di un sistema multimediale. Il sistema, che si

chiama TXE Multi System, fungerà da lettore CD, CD+G, Karaoke e sarà MPEG compatibile, tramite cartuccia apposita. Ah,

dimenticavo: sarà anche una console da gioco, altrimenti questa notizia non l'avreste letta su questa rivista. Al momento, le uniche specifiche tecniche che possiamo fornirvi riguardano la CPU principale (un 386 da 25 MHz con Slip Stream RISC da 32 bit) e un chip custom da 32 bit per la grafica. I colori dovrebbero essere appena 65.536, una miseria se paragonati ai numeri di Sony, Sega, 3DO, Jaguar e compagnia bella, ma il fatto che al momento dell'uscita dovrebbero essere disponibili già otto titoli depone a favore del nascituro. I titoli? Cito solo Team Suzuki, conversione di un vecchio, ma splendido, titolo Amiga, e lo spettacolare sparatutto Interior. Mah, chi vivrà vedrà...



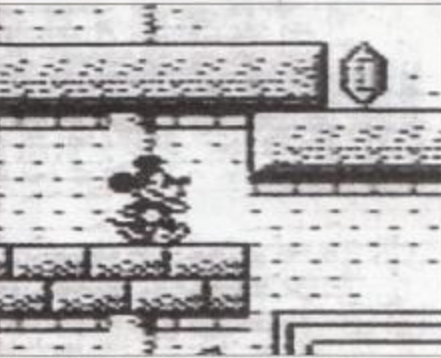
Il prezzo troppo elevato pregiudica il successo del 3DO?





## MICKY MOUSE 5

|                                                                                 |                  |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|  | GAME BOY, 2 MBIT |
|  | DISNEY           |
|  | AZIONE           |
|  | 1 GIOCATORE      |
|  | IMMINENTE        |



Il sorcio ghignante ritorna sul GB.

## BARNEY & FRIENDS

Chi ha ordinato un gioco carino, non violento, pieno di creaturine simpatiche e assolutamente inoffensive? Come sarebbe a dire nessuno! Ma come, siete ancora dietro a quei giocacci dove si trituran ossa e si sparano laserate così come si lanciano coriandoli a carnevale! Dedicatevi invece alla ricerca di tanti piccoli, vispi, cari bambinetti che si sono smarriti. E chi sarete mai per andare in soccorso dei cari frugoletti, Mary Poppins o il Mago Zurli? Nossignori, siete un dinosauro viola con una panza grossa e l'espressione beatamente beota. Comunque, il gioco potrebbe essere molto più intrippante di quanto le vostre menti offuscate da picchiaduro e soprattutto possano mai immaginare, quindi non battezzatelo prima di saperne qualcosa di più.

|                                                                                     |                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
|  | MEGADRIVE, 8 MBIT |
|  | SEGA              |
|  | AZIONE            |
|  | 1 GIOCATORE       |
|  | MAGGIO            |



Ehi stupido panzone viola, smettiti di abbracciarmi o ti spezzo la coda!

## DRIFT KING HIGH BATTLE '94

|                                                                                   |               |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------|
|  | SNES, 12 MBIT |
|  | BULLET PROOF  |
|  | GUIDA         |
|  | 1/2 GIOCATORI |
|  | IMMINENTE     |



Drift King per SNES. Sembra davvero niente male!

La Bullet Proof Software pubblicherà una simulazione rallystica con i fiocchi e i controfiocchi! *Drift King*, questo il suo nome, sarà il gioco di guida definitivo, almeno secondo i programmatori, che forse dimenticano l'ormai prossima uscita di giocucci squallidini quali *Virtua Racing* e *FX Trax*... Comunque la presenza di un chip DSP e di una batteria tampone per salvare la partita in corso e riprenderla successivamente, nonché la possibilità di giocare in due, oltre alla grafica di tutto rispetto fanno di questo gioco uno di quelli a cui guardare con fiducia. Tanto se è brutto non lo compriamo! Ve ne ripareremo, potete scommetterci...

## STAR TREK: THE NEXT GENERATION

|                                                                                    |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
|  | SUPER NES, 16 MBIT |
|  | SPECTRUM HOOBYTE   |
|  | AZIONE/STRATEGIA   |
|  | 1 GIOCATORE        |
|  | IMMINENTE          |

I possessori di SNES appassionati di *Star Trek* saranno lieti di apprendere che è in arrivo per la loro console il gioco che propone le avventure dei loro idoli televisivi: *Star Trek: The Next Generation*. Al comando dell'Enterprise dovete gironzolare per le galassie e contattare amichevolmente, quando è possibile, o fronteggiare con la forza, quando è necessario, le numerose razze aliene che incontrerete. Azione, strategia e tanta riflessione fanno di questa cartuccia un vero must per tutti gli *Star Trekkers*. Presto, anzi prestissimo, sui vostri monitor.

## SPACE ACE

Ancora una conversione di uno dei laser games che oltre dieci anni fa rivoluzionò, anche se solo per poco tempo, il mondo dei videogiochi. Guidate Dexter al salvataggio della sua splendida ragazza rapita dal malvagio Borf. Infante Ray, sequenze di guida sulle astro-moto e tutti gli schermi dell'originale da casa sono stati trasferiti su un dischetto per il vostro Mega CD. Se vi piace muovere il joystick ogni 50-60 secondi e, nel frattempo, guardare delle belle sequenze animate, questo è il gioco che fa per voi. Speriamo solo che non sia uguale al "flop" per SNES.

|                                                                                      |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  | MEGA CD     |
|  | READYSOFT   |
|  | AZIONE      |
|  | 1 GIOCATORE |
|  | IMMINENTE   |



Dexter all'interno della sua utilitaria. Il biondo eroe si dispera perché non ha rinnovato l'assicurazione...

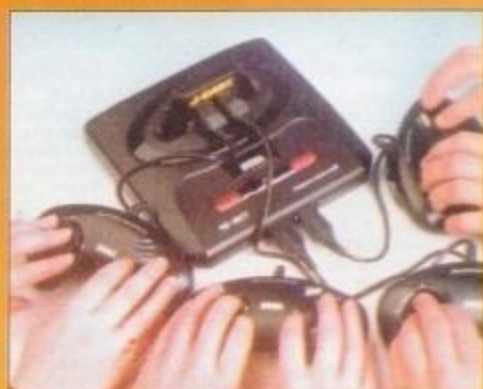
## NEWS ANTEPRIME



*Star Trek. Evitate i droidi e cercate di sbargarvi con quel terminale se non volete perdervi la finale di coppa in TV.*

cesso di vendite. Il prezzo inglese del 3DO dovrebbe essere di 499 sterline, in base alla ormai tradizionale equazione - niente affatto matematica - che trasforma il prezzo in dollari nell'equivalente prezzo in sterline (il nuovo prezzo della macchina della Panasonic in America sarà infatti di 499 dollari). Misteri delle menti che curano la parte commerciale di questo magico mondo.

La Codemasters si prepara a lanciare una cartuccia che risolverà i problemi causati dai sistemi per quattro giocatori non compatibili tra loro. Tramite la J-Card, infatti, tutti i problemi saranno risolti, poiché l'adattatore per quattro giocatori è installato nella cartuccia. Due joystick vengono collegati alle normali uscite della console, mentre gli altri due vengono inseriti nella cartuccia. Il primo gioco a utilizzare questo



La J-Card della Codemasters risolverà molti problemi!

intelligente metodo di "add-player" sarà *Tennis All Stars*, ma non c'è dubbio che saranno molti i titoli che lo seguiranno.

Il mese scorso vi abbiamo parlato di *Val d'Isère Championship*, il gioco di sci della Loriciel. La casa francese, non avendo raggiunto nessun accordo con gli importatori italiani non distribuirà direttamente il gioco nel nostro paese, ma, tramite l'importazione parallela dovrebbe essere nei negozi mentre state leggendo queste righe. PS: lo stesso gioco è distribuito in America con il nome di *Winter Extreme*.



# MEGABOY



GAME BOY

## Noleggio e Vendita Video Giochi Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA



ITALIA U.S.A. JAPAN U.K. GERMANY



SEGA  
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

### ...consoliamoci:

|                                                  |         |
|--------------------------------------------------|---------|
| MEGADRIVE II - EUROPEO + 2 JOYPAD                | 239.900 |
| MEGADRIVE II - EUROPEO + COSMIC SPACE HEAD       | 246.000 |
| GAMEBOY + GIOCO                                  | 119.900 |
| GAMEBOY + SUPERMARIO LAND II                     | 129.900 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL                         | 249.900 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + F-ZERO                | 289.900 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + SUPERMARIO WORLD      | 289.900 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + STARMING FX           | 295.000 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + SUPERMARIO ALL-STAR   | 315.000 |
| SUPER NINTENDO 'GIG' PAL + STREET FIGHTER II     | 329.900 |
| BARCODE BATTLER + 32 SCHEDE                      | 39.900  |
| AMIGA CD 32 4 GIOCHI                             | 630.000 |
| ADATTATORE PER MEGADRIVE USA-JAP-EURO            | 13.900  |
| ADATTATORE PER MEGADRIVE 'MEGAKEY' (UNIVERSALE)  | 38.000  |
| (PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE MD)  |         |
| ADATTATORE MEGAKEY 2 PER GIOCHI USA PROTETTI     | 29.900  |
| CASCO REALTA' VIRTUALE (DISPONIBILE PER MD-SNES) | 439.900 |
| JOYPAD PER MEGADRIVE: 6 TASTI + LEVETTA + AUTO   | 34.000  |
| JOYPAD PER MEGADRIVE: 3 TASTI + LEVETTA + AUTO   | 24.000  |
| ADATTATORE PER SUPERNINTENDO UNIVERSALE          | 35.000  |
| (PER GIOCHI PROTETTI E PER TUTTE LE CONSOLE SN)  |         |
| ADATTATORE USA/JAP                               | 9.000   |
| JOYPAD SUPERNINTENDO 'GIG' ORIGINALE PAL         | 34.000  |
| JOYPAD SUPERNINTENDO CON AUTO, ECC...            | 24.000  |
| MOUSE PER SUPERNES                               | 59.000  |

CORRIAMO A  
VEDERE LE  
SUPER  
OFFERTE!



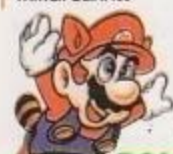
### Gameboy offertissime:

|                                         |        |
|-----------------------------------------|--------|
| ADVENTURE ISLAND                        | 28.000 |
| ARIEL THE LITTLE MERMAID                | 28.000 |
| BARBIE                                  | 28.000 |
| BEST OF THE BEST                        | 28.000 |
| BUBBLE GHOST                            | 28.000 |
| BUGS BUNNY                              | 28.000 |
| DARKWING DUCK                           | 28.000 |
| IN YOUR FACE                            | 28.000 |
| INCREDIBLE CRASH DUMMIES                | 28.000 |
| KIRBY'S PINBALL LAND                    | 28.000 |
| KUNGU FU MASTER                         | 28.000 |
| LEMMINGS                                | 28.000 |
| LOONEY TUNES                            | 28.000 |
| MARIO & YOSHI                           | 28.000 |
| POPEYE II                               | 28.000 |
| SNOOPY THE MAGIC SHOW                   | 28.000 |
| FLINTSTONES                             | 29.900 |
| GARFIELD                                | 29.900 |
| MIKEY MOUSE                             | 29.900 |
| SPEEDY GONZALES                         | 29.900 |
| SUPER JAMES POND II                     | 29.900 |
| TALESPIR                                | 29.900 |
| TINY TOON                               | 29.900 |
| TITUS THE FOX                           | 29.900 |
| TOM AND JERRY                           | 29.900 |
| FELIX THE CAT                           | 39.900 |
| FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE            | 39.900 |
| GOAL                                    | 39.900 |
| MIKEY MOUSE DANGEROUS CHASE             | 39.900 |
| MUHAMMED ALI BOXING                     | 39.900 |
| ROBIN HOOD                              | 39.900 |
| JURASSIC PARK                           | 45.000 |
| MORTAL KOMBAT                           | 45.000 |
| RACING FIGHTER                          | 45.000 |
| SUPER MARIO LAND II                     | 45.000 |
| TURTLES RADICAL (NINJA TURTLES III)     | 45.000 |
| BATMAN THE ANIMATED SERIES (BATMAN III) | 59.900 |
| BUSTER BROTHERS (PANG)                  | 59.900 |
| TINY TOON II                            | 59.900 |
| TOM AND JERRY II: FRANTIC ANTICS        | 59.900 |
| MEGAMAN IV                              | 69.900 |
| SUPERMARIO LAND 3 (MARIO & WARIO)       | 69.900 |
| TETRIS II                               | 69.900 |
| WINTER OLYMPICS                         | 69.900 |

### Game Gear offertissime:

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| ALIEN III                    | 29.900 |
| AK BATTLER                   | 29.900 |
| HALLEY WARS                  | 29.900 |
| SPACE HARRIER                | 29.900 |
| WIMBLEDON TENNIS             | 29.900 |
| ADAMS FAMILY                 | 39.900 |
| BATMAN RETURN                | 39.900 |
| CHESSMASTER                  | 39.900 |
| COSMIC SPACE HEAD            | 39.900 |
| CRYSTAL WARRIOR              | 39.900 |
| GEAR WORKS                   | 39.900 |
| PRINCE OF PERSIA             | 39.900 |
| ROBOCOP III                  | 39.900 |
| TERMINATOR                   | 39.900 |
| GREEN DOG                    | 45.000 |
| JURASSIC PARK                | 45.000 |
| TOM & JERRY                  | 45.000 |
| STREET FIGHTER II            | 48.000 |
| FANTASTIC DIZZY              | 49.900 |
| HOOK                         | 49.900 |
| SUPER DORAEMON               | 49.900 |
| SUPERMAN                     | 49.900 |
| AGASSI TENNIS                | 59.900 |
| LAND OF ILLUSION             | 59.900 |
| SIMPSONS BART VS THE WORLD   | 59.900 |
| STRIDER RETURN               | 59.900 |
| WONDERBOY                    | 59.900 |
| BART VS RADIOACTIVE MAN      | 65.000 |
| CHUCK ROCK II                | 65.000 |
| DESERT STRIKE                | 65.000 |
| DOUBLE DRAGON                | 65.000 |
| DRACULA                      | 65.000 |
| RIDICK BOWE BOXING           | 65.000 |
| SENSIBLE SOCCER              | 65.000 |
| ZOO                          | 65.000 |
| COOL SPOT                    | 69.900 |
| MICK & MACK GLOBAL GLADIATOR | 69.900 |
| MORTAL KOMBAT                | 69.900 |
| ROBOCOP (JAMES POND II)      | 69.900 |
| ASTERIX                      | 75.000 |
| DONALD DUCK II               | 75.000 |
| FORMULA 1 (DOMARK)           | 75.000 |
| RED & STIMPY                 | 75.000 |
| ROAD RUNNER DESERT SPEEDTRAP | 75.000 |
| SONIC CHAOS (SONIC III)      | 75.000 |
| STAR WARS                    | 75.000 |
| WINTER OLYMPICS              | 75.000 |
| WONDERBOY II                 | 75.000 |
| WORLD CUP SOCCER             | 75.000 |
| NBA JAM                      | 79.900 |
| ROAD RUSH                    | 79.900 |
| X-MEN                        | 79.900 |

Tutti i titoli in  
offerta sono  
originali!!!



### Supernintendo offertissime:

|                                    |      |        |                                   |      |         |
|------------------------------------|------|--------|-----------------------------------|------|---------|
| ACROBAT MISSION                    | JAP  | 29.900 | OUT OF LUNCH - PAL                | EURO | 79.900  |
| BATTLE CLASH (SOLO PER SUPERSCOPE) | USA  | 29.900 | RUN SABER                         | USA  | 79.900  |
| K.O. BOXING                        | USA  | 29.900 | SUPER BOWLING                     | USA  | 79.900  |
| KING OF RALLY                      | JAP  | 29.900 | INTERNATIONAL TENNIS TOUR         | JAP  | 85.000  |
| SUPER BATTLE TANK                  | JAP  | 29.900 | MYSTICAL NINJA (GOEMON)           | USA  | 85.000  |
| POWER ATHLETE                      | JAP  | 39.900 | ROCKY RODENT                      | JAP  | 85.000  |
| SUPER CONFLICT                     | USA  | 39.900 | COOL SPOT - PAL                   | EURO | 95.000  |
| SUPER MARIO WORLD                  | JAP  | 39.900 | PLAYER MANAGER - PAL              | EURO | 95.000  |
| WARP SPEED                         | USA  | 39.900 | TIME SLIP - PAL                   | EURO | 95.000  |
| SUPER SCOPE + 6 GIOCHI - PAL       | EURO | 39.900 | WWF ROYAL RUMBLE - PAL            | EURO | 95.000  |
| F-ZERO - PAL                       | EURO | 45.000 | SENGOKU                           | JAP  | 109.900 |
| SUPER MARIO WORLD - PAL            | EURO | 45.000 | BEST OF THE BEST - PAL            | EURO | 115.000 |
| FAMILY DOG                         | USA  | 48.000 | DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSION    | USA  | 115.000 |
| FLYING HERO                        | JAP  | 48.000 | DENNIS THE MENACE                 | USA  | 115.000 |
| GUNDAM F-91                        | JAP  | 48.000 | WIZARD OF OZ                      | USA  | 115.000 |
| K.O. BOXING - PAL                  | EURO | 48.000 | BETHOVEN                          | USA  | 119.900 |
| KICK OFF - PAL                     | EURO | 48.000 | PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD    | USA  | 119.900 |
| STAR WINGS - PAL                   | EURO | 48.000 | SENSIBLE SOCCER - PAL             | EURO | 119.900 |
| SUPER NINJA BOY                    | USA  | 48.000 | FLASHBACK - PAL                   | EURO | 125.000 |
| SPIDERMAN & X-MEN - PAL            | EURO | 58.000 | MORTAL KOMBAT - PAL               | EURO | 125.000 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND - PAL       | EURO | 58.000 | WORLD HEROES                      | JAP  | 125.000 |
| SUPER ALESTE - PAL                 | EURO | 58.000 | LAWNMOWER MAN (IL TAGLIA ERBE)    | USA  | 129.900 |
| SUPER TENNIS - PAL                 | EURO | 58.000 | LESTER THE UNLIKELY               | USA  | 129.900 |
| WWF SUPER WRESTLEMANIA - PAL       | EURO | 58.000 | MORTAL KOMBAT                     | USA  | 129.900 |
| ADAMS FAMILY II - PAL              | EURO | 59.900 | MR. NUTS - PAL                    | EURO | 129.900 |
| ALIEN III - PAL                    | EURO | 59.900 | WINTER OLYMPICS - PAL             | EURO | 129.900 |
| BATTLETOADS II - PAL               | EURO | 59.900 | YOUNG MERLIN - PAL                | EURO | 129.900 |
| BUSSY THE BOBCAT - PAL             | EURO | 59.900 | MIKEY MOUSE ULTIMATE CHALLENGE    | USA  | 129.900 |
| CONGO'S CAPER - PAL                | EURO | 59.900 | NBA JAM PAL                       | EURO | 129.900 |
| FINAL FIGHT II - PAL               | EURO | 59.900 | STRIKER SOCCER PAL                | EURO | 129.900 |
| GOOF TROOP - PAL                   | EURO | 59.900 | SUNSET RIDERS                     | USA  | 135.000 |
| MECH WARRIOR - PAL                 | EURO | 59.900 | TERMINATOR II JUDGEMENT DAY       | USA  | 135.000 |
| SUPER CASTLEVANIA VI - PAL         | EURO | 59.900 | TERMINATOR II JUDGEMENT DAY PAL   | EURO | 135.000 |
| SUPER CUP SOCCER                   | JAP  | 59.900 | ALADDIN                           | USA  | 139.900 |
| SUPER JAMES POND - PAL             | EURO | 59.900 | BIO METAL "PAL"                   | EURO | 139.900 |
| THE BLUES BROTHERS - PAL           | EURO | 59.900 | FINAL STRETCH                     | JAP  | 139.900 |
| TINY TOONS - PAL                   | EURO | 59.900 | ROCK 'N' ROLL RACING              | USA  | 139.900 |
| LETHAL WEAPON - PAL                | EURO | 59.900 | SUPER R-TYPE III                  | JAP  | 139.900 |
| SUPER CONFLICT - PAL               | EURO | 59.900 | ZOO                               | USA  | 139.900 |
| CASTLEVANIA IV                     | USA  | 69.900 | INSPECTOR GADGET                  | USA  | 145.000 |
| CONGO CAPER (JOE AND MAC II)       | USA  | 69.900 | JURASSIC PARK PAL                 | EURO | 145.000 |
| FIRST SAMURAI - PAL                | EURO | 69.900 | LAWNMOWER MAN (IL TAGLIAERBE) PAL | EURO | 145.000 |
| JIMMY CONNORS TENNIS - PAL         | EURO | 69.900 | SUPER EMPIRE STRIKE BACK          | USA  | 145.000 |
| JOE AND MAC - PAL                  | EURO | 69.900 | ALADDIN - PAL                     | EURO | 149.900 |
| MUTANT FIGHTERS - DEATH BRIDE      | JAP  | 69.900 | ART OF FIGHTING                   | JAP  | 149.900 |
| ROBOCOP III - PAL                  | EURO | 69.900 | BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE         | USA  | 149.900 |
| TRODDER - PAL                      | EURO | 69.900 | JIM POWER LOST DIMENSION          | USA  | 149.900 |
| BUSSY THE BOBCAT                   | USA  | 75.000 | MEGAMAN X                         | USA  | 149.900 |
| CYBERNATOR (VALKEN)                | USA  | 75.000 | STREET FIGHTER II TURBO - PAL     | EURO | 149.900 |
| FATAL FURY                         | USA  | 75.000 | TURTLES TOURNAMENT FIGHTER        | USA  | 149.900 |
| KENDO RACE                         | USA  | 75.000 | RUSHING BEAT III                  | JAP  | 159.900 |
| MECH WARRIOR                       | USA  | 75.000 | SUPER CUP SOCCER II               | JAP  | 189.900 |
| SUPER PUTTY - PAL                  | EURO | 75.000 | FATAL FURY II (24 MEGA)           | JAP  | 189.900 |
| TRODDERS                           | USA  | 75.000 | LETHAL ENFORCER + PISTOLA         | USA  | 189.900 |

### Megadrive offertissime:

|                                  |      |        |                                      |      |         |                                         |      |         |
|----------------------------------|------|--------|--------------------------------------|------|---------|-----------------------------------------|------|---------|
| Art Alive                        | EURO | 29.900 | Bussy The Bobcat                     | EURO | 85.000  | Pugety                                  | EURO | 115.000 |
| NBA All-Star Challenge           | USA  | 29.900 | Rolling Thunder III                  | EURO | 85.000  | Race Drivin'                            | USA  | 115.000 |
| Out Run 2019                     | USA  | 29.900 | Super Kick-Off                       | EURO | 85.000  | Robocop III                             | EURO | 115.000 |
| Uais (Legend Of Fantasy Soldier) | JAP  | 29.900 | Tiny Toon                            | EURO | 85.000  | Terminator II - Judgement Day           | EURO | 115.000 |
| Warp Speed                       | USA  | 29.900 | Wayne's World                        | USA  | 85.000  | Win'n'Liz                               | EURO | 115.000 |
| Blastmaster II                   | USA  | 39.900 | Cool Spot                            | USA  | 89.900  | Zoo                                     | EURO | 115.000 |
| Castel Of Illusion               | JAP  | 39.900 | Dinosaurs For Hire                   | USA  | 89.900  | Aladdin (Disney)                        | USA  | 119.900 |
| Predator II                      | USA  | 39.900 | Hook                                 | USA  | 89.900  | Castelvania                             | EURO | 119.900 |
| Shadow Of The Beast II           | USA  | 39.900 | Jennifer Capriati Tennis             | USA  | 89.900  | Land Stalker                            | USA  | 119.900 |
| Super Chase H.Q. II              | JAP  | 39.900 | Jurassic Park                        | USA  | 89.900  | Lost Vikings                            | USA  | 119.900 |
| Universal Soldier                | EURO | 39.900 | Legend Of The Ring                   | USA  | 89.900  | Mia-29 Fulcrum                          | USA  | 119.900 |
| Cosmic Spacehead                 | EURO | 49.900 | Mazinaa Sada                         | JAP  | 89.900  | Mortal Kombat                           | EURO | 119.900 |
| Cyborgs Justice                  | USA  | 49.900 | Ranzer-X (Ex Ranza)                  | USA  | 89.900  | Rein & Stimp                            | USA  | 119.900 |
| JLeague Championship Soccer      | JAP  | 49.900 | Rocket Knight Adventure              | USA  | 89.900  | Silvestro & Twiety                      | USA  | 119.900 |
| Sonic                            | EURO | 49.900 | Ultimate Soccer                      | JAP  | 89.900  | Soldier Of Fortune                      | USA  | 119.900 |
| Thunderforce III                 | USA  | 49.900 | Cliffhanger                          | EURO | 98.000  | Virtual Pinball                         | EURO | 119.900 |
| World Cup Soccer                 | JAP  | 49.900 | Davis Cup Tennis                     | USA  | 98.000  | Eternal Champion (24Mega)               | JAP  | 125.000 |
| Agassi Tennis                    | EURO | 59.900 | Ecco The Dolphin                     | EURO | 98.000  | FI 17 Nightstorm                        | EURO | 125.000 |
| Battletoads                      | USA  | 59.900 | Gauntlet IV                          | USA  | 98.000  | Mickey's Ultimate Challenge             | USA  | 125.000 |
| Championship Pro-AM              | USA  | 59.900 | Hauntline                            | EURO | 98.000  | Nba Jam                                 | EURO | 125.000 |
| Elemental Master II              | USA  | 59.900 | Home Alone                           | USA  | 98.000  | Niall Mansel World Championship         | USA  | 125.000 |
| G-LOC                            | USA  | 59.900 | Road Of The Beast (Disney)           | USA  | 98.000  | Prince Of Persia                        | USA  | 125.000 |
| Pele Soccer                      | EURO | 59.900 | Spiderman & The X-Man                | USA  | 98.000  | Sonic III - PAL                         | JAP  | 125.000 |
| Real Deal Boxing                 | EURO | 59.900 | Street Of Rage II                    | EURO | 98.000  | Street Fighter II Plus Champion Edition | JAP  | 125.000 |
| Aero The Acrobat                 | USA  | 69.900 | Sunset Rider                         | USA  | 98.000  | Turtles Tournament Fighter              | USA  | 125.000 |
| Alien III                        | USA  | 69.900 | Super Baseball 2020                  | EURO | 98.000  | Winter Olympics                         | EURO | 125.000 |
| B.O.B.                           | USA  | 69.900 | World Of Illusion                    | EURO | 98.000  | Art Of Fighting                         | JAP  | 135.000 |
| Barney Seek & Week               | USA  | 69.900 | Barney Shoot & Jump Basket           | EURO | 109.900 | Eternal Champion (24Mega)               | USA  | 135.000 |
| Chester Cheetah (To Cod To Fox)  | USA  | 69.900 | Butterfords Double Dracon            | USA  | 109.900 | Gunship                                 | EURO | 135.000 |
| Dashing Desperados               | USA  | 69.900 | Davis Cup Tennis                     | EURO | 109.900 | Sonic III                               | USA  | 135.000 |
| Fantastic Dizzy                  | EURO | 69.900 | Lotus Turbo Challenge II             | EURO | 109.900 | Tom and Jerry II                        | USA  | 135.000 |
| Kings Of The Monsters            | EURO | 69.900 | Sensible Soccer                      | EURO | 109.900 | Lethal Enforcer - Pistola               | USA  | 159.900 |
| Magic Bubble                     | EURO | 69.900 | Wolf Child                           | USA  | 109.900 |                                         |      |         |
| Out Of This World (AnotherWorld) | USA  | 69.900 | Addams Family                        | EURO | 115.000 |                                         |      |         |
| Road Rush II                     | EURO | 69.900 | Belle's Quest (La Belle e La Bestia) | USA  | 115.000 |                                         |      |         |
| Splatterhouse III                | JAP  | 69.900 | Chuck Rock II                        | USA  | 115.000 |                                         |      |         |
| Strider II                       | EURO | 69.900 | Dragon Revenue (Pinner U.M. 13)      | USA  | 115.000 |                                         |      |         |
| Techno Clash                     | USA  | 69.900 | Formula 1 Domark                     | EURO | 115.000 |                                         |      |         |
| Tecmo World Soccer               | USA  | 69.900 | James Pond III                       | EURO | 115.000 |                                         |      |         |
| Treasure Island (Mc Donald II)   | JAP  | 69.900 | Pink Panther Goes to Hollywood       | USA  | 115.000 |                                         |      |         |

VASTISSIMO  
ASSORTIMENTO  
TITOLI 3DO, AMIGA  
CD32, ECC.





# Il terzo calcio d'inizio

L'Anco, giustamente, ci ritenta. Il terzo appuntamento con Kick Off si rivela però differente rispetto agli approcci precedenti. Sarà un nuovo successo?

**L**a presentazione di *Kick Off 3* sembrava un capitolo già visto e già sperimentato. Il nome che fa da prefisso al numero dovrebbe essere ben noto a tutti i nostri lettori e, conoscendo i predecessori, chiunque si aspetterebbe l'ennesimo gioco di calcio con vista dall'alto e con qualche opzione in più. Era quello che mi aspettavo anch'io, e devo dire che mai delusione poteva essere più piacevole. È difficile, e senza dubbio coraggioso, cambiare qualcosa, qualsiasi cosa, che ha reso un gioco un successo mondiale. È un po' come il più vecchio proverbio che è stato legato al gioco del calcio: "Squadra che vince non si cambia!", ma è anche vero che quando il mercato è saturo, se le idee non accompagnano un progetto il risultato può non essere quello desiderato.

Come ci ha spiegato Gary Williams, PR della Imagineer, "Uscire con un titolo con vista dall'alto non avrebbe avuto senso, *Sensible Soccer* ha già raggiunto il massimo, e mettere delle opzioni in più non avrebbe aggiunto nulla al gioco.", e in questo ci troviamo pienamente d'accordo con Gary, "Abbiamo perciò deciso di produrre un gioco di calcio con vista laterale, ma che permetta ai giocatori di avere numerose possibilità di azione, e che permetta ai ragazzini di tutto il mondo di sbizzarrirsi scoprendo nuovi modi di fare gol. È anche per questo che abbiamo aggiunto la possibilità di salvare le migliori azioni, cosa mai realizzata per un gioco su console. 'Un gioco facile da giocare ma difficile da gestire'.

Con questa frase, che è poi lo slogan ufficiale di *Kick Off 3*, la Imagineer intende colpire il mercato di tutti i maggiori formati di console. Infatti, per il 18 maggio verranno commercializzate le versioni per SNES (di cui vedete le immagini in questa pagina), Mega Drive, Game Boy, Amiga e PC, in seguito saranno disponibili anche le versioni per Jaguar, Amiga CD<sup>32</sup> e PC CD-ROM.

Un colpo che intende permettere a tutti i videogiocatori di avere la loro brava copia di *Kick Off 3*, e un ottimo metodo per avere l'attenzione di tutte le riviste del settore. Come mossa di marketing non è davvero niente male, ma è chiaro che se le idee non sono supportate da un gioco che sia più che giocabile, il discorso non regge. Com'è dunque questo terzo capitolo o, quantomeno, cosa ci è stato mostrato alla presentazione ufficiale italiana?

Risposta semplice ma piuttosto complessa. Dunque, come dicevamo il punto di vista del giocatore è stato cambiato, dall'abitual vista dall'alto a



In alto, i menu che accompagnano il gioco sono numerosi e tutti decisamente funzionali. Questi due esempi rappresentano i sei gruppi del Campionato del Mondo e le squadre disponibili nel gioco. Come potete notare, al campionato del mondo è possibile far partecipare, ingiustamente, Francia e Inghilterra. A destra, alcune azioni di gioco. L'azione è vista di lato, il che non è certo innovativo come punto di vista. Certo però, che la profondità del campo rende molto bene l'azione e sembra proprio di trovarsi sul rettangolo di gioco. Il comportamento dei giocatori senza palla, inoltre, è utile alla manovra corale, ed è un particolare che potranno decidere i giocatori a seconda della tattica che verrà scelta prima della partita.







quella laterale. Questo porta a un gioco che riprende l'effetto grafico di *Fifa International Soccer* portando comunque delle innovazioni di rilievo. Prima fra tutte la possibilità di effettuare cross che risultino più che efficaci, sia per quanto riguarda l'intervento di calciatori all'interno dell'area che per quel che concerne dei veri e propri tiri in porta. Il campo di gioco è abbastanza ampio per permettere azioni degne del miglior Milan, anche se i contrasti tra giocatori appaiono a volte piuttosto semplicistici e poco veritieri, la combinazione dei tasti permette, una volta appreso in maniera più che valida il sistema di gioco, colpi di gran classe, anche se esiste un particolare piuttosto pesante, almeno nella versione che ci è stata mostrata. Il comportamento dei portieri ricorda le peggiori prestazioni di Valdir Peres (portiere brasiliano in quel di Spagna '82 che non deve essere dimenticato dalle generazioni più giovani perché è stato il miglior comico della porta che abbia mai avuto una platea mondiale). La versione finale comunque, non è ancora stata portata a termine, per cui questo può essere semplicemente un difetto di lavorazione, quindi vi rimandiamo alla recensione per maggiori informazioni. Quel che resta del gioco è decisamente carino e, sicuramente, diver-

so da quel che si è visto fino a oggi. Ottimo coinvolgimento di tutti i giocatori all'azione corale della squadra, possibilità di studiare le punizioni e i calci d'angolo memorizzando degli schemi pre-definiti, allenamento sui cross dalle linee laterali e via dicendo. Inoltre, per poter apprendere come padroneggiare la sfera, c'è lo slamon tra i birilli che vi



Il portiere si allunga in direzione della palla. Probabilmente il giocatore sul dischetto è andato a scuola da Mancini. Sbagliare un rigore è umano, perseverare è Sampdoriano!

costringe a una sensibilità particolare per evitare di perdere la palla in seguito a esagerati leziosismi. Anche l'aspetto tattico è stato curato nei minimi particolari, con giocatori che rendono meglio in determinate posizioni del campo, piuttosto che la reale caratteristica che rende una nazionale particolarmente incline a un tipo di gioco piuttosto che a un altro, parlo di nazionali perché questa versione presenta esclusivamente le formazioni maggiori di circa 32 paesi, tralasciando, almeno per ora le formazioni di club. Le opzioni di gioco comprendono la possibilità di effettuare il fuorigioco e, cosa che rispecchia i dettami della Fifa, il portiere non può toccare la palla con le mani se passata da un compagno di squadra. Potrete scegliere se giocare un campionato formato da otto squadre, oppure se affrontare l'intero campionato del mondo con una qualsiasi delle formazioni disponibili.



Prima di ogni partita vengono visualizzati i punteggi relativi a ogni reparto delle rispettive squadre. Il portiere dell'Argentina è decisamente una "chiavica". Voi cosa dite?



Rimessa laterale. Ogni qualvolta un'azione fallosa, un corner o, come in questo caso, un fallo laterale, viene commesso, appare una finestra con l'arbitro o il guardalinee.

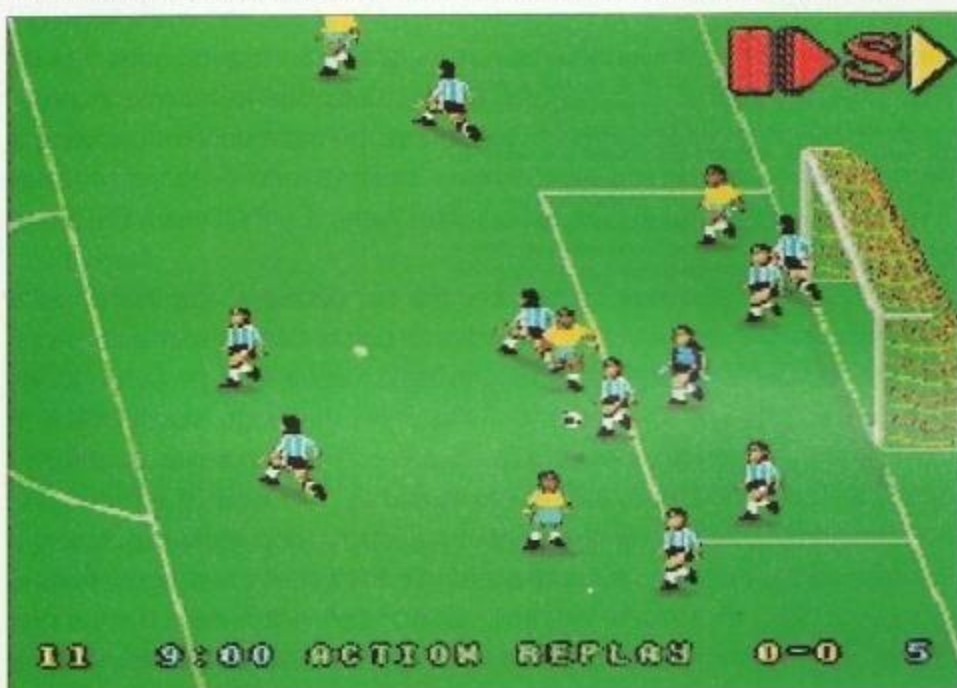




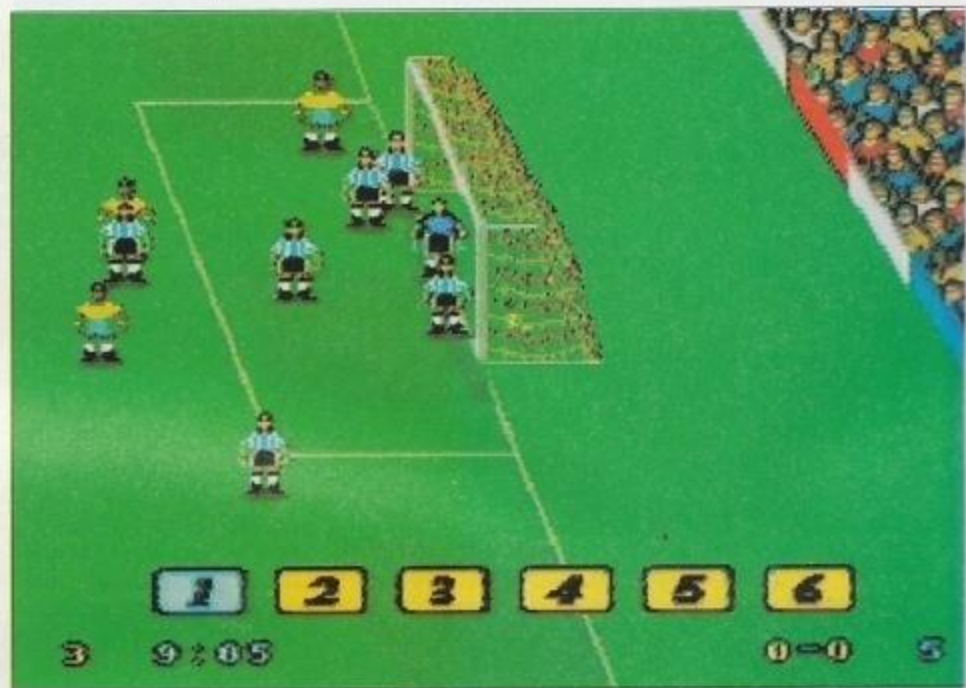
**Le caratteristiche di ogni giocatore che scende in campo, panchina compresa, vengono visualizzate nella schermata che permette di impostare la tattica della partita.**

li, il che permette anche a Inghilterra e Francia di entrare tra il novero delle 24 elette. Esiste poi la possibilità, denominata "Challenge", di affrontare tutte le formazioni presenti nel gioco in una serie di sfide dalla difficoltà crescente. Tutte queste opportunità possono essere mantenute grazie a un sistema di password. I ruoli di ogni giocatore sono stati ripresi in modo piuttosto veritiero. Oltre ai difensori, ai centrocampisti e agli attaccanti di ruolo, avrete a disposizione, a seconda della squadra scelta, dei veri e propri "costruttori" di gioco (per la squadra italiana c'è Baggio, per esempio) che permetteranno di costruire l'azione nel modo che più vi è congeniale. Un gioco che si preannuncia decisamente caldo, un titolo che, a prima vista non dovrete farvi sfuggire ma, come suol dirsi, è meglio aspettare la versione definitiva per pronunciare un giudizio finale, tenendo inoltre in considerazione l'incredibile invasione di titoli calcistici che ci aspetta da qui all'inizio dell'edizione americana del campionato del mondo. *Kick Off 3* promette decisamente bene, e si posiziona tra gli acquisti obbligatori dei prossimi mesi. Seguiteci sui prossimi numeri per sapere se il gioco vale la candela, anche se, per quel che ci è stato dato di vedere, sembrerebbe proprio di sì.

• **Giorgio Baratto**



**Il replay non poteva mancare. La "S" indica la possibilità di registrare le migliori azioni oppure quelle che rientrano nella serie "questo lo segnavo anch'io!"**



**Le sei possibilità disponibili per impostare i calci d'angolo. Esiste lo stesso numero di possibilità anche per le punizioni, e permettono di sorprendere la difesa.**

# OWI WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto  
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)  
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979



**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA**

 TEL. 039/272.04.99

**MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENcate**

## MEGA DRIVE

Aladdin  
Art of Fighting  
Ea Fifa Int. Soccer  
Eternal Champion  
NBA Jam  
Phantasy Star IV  
Pro Moves Soccer  
T.M.N.T. Tourn. Fighters  
Dragon (Bruce Lee)  
Street Fighter II S.C.E.  
Virtual Racing  
Sonic III  
Street of Rage III  
Star Trek  
Outrunner

**S.NINTENDO · S.FAMICOM**

Rise of the Robots  
Desert Fighters  
Undercover Cops  
Battlemaster  
Megamen X  
Pop' n' Tween Bee II  
Rushing Beat III  
Hokuto no Ken 7  
R-Type III  
Secret of Mana  
Stunt Race  
TMNT Mutant W.  
Ea Fifa Soccer  
NBA Jam  
Slam Master

**MEGA CD**

Bari Arm  
Cyborg 009  
Psychic Detect S.4  
Silpheed  
Sonic  
Thunderhawk  
Keyo Flying Squadron  
AX 101  
Rebel Assault  
Dragon's Lair  
Final Fight  
Ground Zero Texas  
Tomcat Alley  
F1 World Champ  
Battle Corps

**PC ENGINE E CD ROM**

|                          |    |         |
|--------------------------|----|---------|
| Adventure Island         | L. | 75.000  |
| Armored Ruga             |    | TEL     |
| Blood Family in Darkness |    | TEL     |
| Bomberman 94             | L. | 135.000 |
| Doraemon                 | L. | 77.000  |
| Dragon Spirit            | L. | 75.000  |
| Emeral Dragon            |    | TEL     |
| Final Soldier            | L. | 65.000  |
| Flash Hider's            |    | TEL     |
| Greatest Eleven          | L. | 69.000  |
| Kong Fu                  | L. | 49.000  |
| Majong Sexy Girls        |    | TEL     |
| Martial Champion         |    | TEL     |
| Ninja Etuk Enden         | L. | 77.000  |
| Power Tennis             | L. | 129.000 |

**PC ENGINE E CD ROM**

|                   |            |
|-------------------|------------|
| Racing Spirit     | L. 75.000  |
| River City Ransom | TEL        |
| S. Darius II      | TEL        |
| Sport Hockey      | L. 99.000  |
| STREET FIGHTER II | L. 119.000 |

## GAME GEAR

Mortal Kombat  
Sonic III  
Donald Duck's Quackshot II  
Surf Ninja  
Ultimate Soccer  
Space Harrier

Disponibili le Console Sega, Nintendo, Nec, 3Do

### 3 DO

Total Eclipse - Dragon's Lair -  
Demolition Man - Star Trek

## ATARI JAGUAR

Crescent Galaxy - Cybermorph -  
Raiden - Alien VS Predator



# MegaCore!

In arrivo due eccezionali  
sparatutto per Mega CD:  
tutti i segreti  
di Battlecorps e di  
Soulstar della Core Design.

## Battlecorps

**L**e Megacorporazioni, organizzazioni economiche internazionali e, talvolta, interplanetarie con effettivo potere politico e militare sono apparse sulla scena della letteratura fantascientifica con l'avvento della new wave cyberpunk, sulle pagine di autori quali Gibson, Sterling o Shirley. Le abbiamo trovate in giochi come *Shadowrun*, *Syndicate* e *Microcosm*, e ora le ritroviamo per l'ennesima volta anche nel background di questo ultimo sforzo della Core Design.

Si tratta di due megacorporazioni che si contendono il potere di un nuovo tipo di reattore a "super fissione" nucleare, in un lontano sistema planetario (quello di Capella) a otto anni luce dalla Terra, e più precisamente sul mondo di Mandlebrot. La Interplanetary Mining Corporation (IMC) scopre un nuovo materiale, il Meridium, che è alla base del procedimento di super fissione. Le sue installazioni vengono attaccate da alcuni mezzi insettoidi automatizzati lanciati dalla BioMechanical Incorporated (BioMech), la compagnia rivale: le basi primarie del reattore vengono rase al suolo e, contemporaneamente, simili attacchi vengono scatenati su ognuna delle cinque lune del pianeta: Vegra, Cygni, Drako, Caliban e Moebius.

Per contrastare l'avanzata militare sempre più decisa e aggressiva della BioMech, la IMC prepara una squadra di combattenti super addestrati, veterani di molte battaglie risalenti all'epoca delle Guerre Corporative, chiamata Battlecorps che, a bordo di Macchine d'Attacco Bipedi (BAM) di classe Liberator, devono riconquistare le basi della corporazione sulle cinque lune, liberandole dalle infiltrazioni nemiche.

Il vostro mezzo monta numerose armi micidiali: i doppi cannoni laser, a destra e a sinistra della cabina di pilotaggio (fate attenzione, però, perché si surriscaldano molto facilmente); il mortaio, che lancia delle bombe con un angolo di circa 45°, in grado di distruggere tutto quello che trovano entro una certa area d'impatto; i missili teleguidati, particolarmente utili contro le sonde che vi ronzano attorno tempestandovi di colpi e il lanciafiamme, efficacissimo su obiettivi ravvicinati.

Voi dovrete controllare tre piloti con altrettanti "walker" di classe Liberator, comunemente detti "Armodillo": il vostro scopo, inutile dirlo, sarà fare fuori tutti i cattivoni con le vostre terribili armi e riconsegnare alla IMC le miniere tanto preziose.

L'azione di gioco è molto simile a quella già vista in *Thunderhawk*, in 3D con visuale prospettica in soggettiva dall'interno della cabina di pilotaggio dell'Armodillo. Dopo una sequenza animata in full motion video d'introduzione, vi troverete ad affrontare i pericoli insidiosi della prima luna del sistema, Vegra, con serpentoni meccanici, torri laser, fiumi di lava, sonde anti-carro e mine.



In questa pagina vediamo delle immagini tratte dal demo di Battlecorps che abbiamo visionato. I tre scenari disponibili sono molto interessanti.





**A**vete mai desiderato intraprendere un viaggio intergalattico ibernati in una camera criogenica all'interno di un'astronave generazionale grande come una città che sfreccia da un capo all'altro dell'universo conosciuto (e sconosciuto)?

Non avete mai sognato di lanciarsi all'attacco dell'esercito avversario a bordo di un caccia stellare a velocità sub-luce nei cunicoli di una base stellare ostile?

Se seguire le orme dei piloti da guerra dei film di fantascienza è sempre stato il vostro sogno, allora *Soulstar* è decisamente il gioco che fa per voi!

Per millenni i pianeti del sistema Soulstar avevano ruotato lentamente e silenziosamente attorno al loro sole, fino all'arrivo dei Myrkoids, fino ad oggi...

Il vostro corpo, i Cryo-Comandos, ha inseguito per secoli questi orrendi esseri che si nutrono di pianeti senza lasciare dietro di loro nient'altro che desolazione, morte e distruzione totale. Finalmente la battaglia infuria e i vostri mortali nemici hanno deciso di rispondere all'attacco piuttosto che scappare vilmente come hanno sempre fatto. È l'ora della verità.

*Soulstar* è uno sparatutto tattico in 3D, con visuale soggettiva dietro la navicella da voi controllata, ma con il contorno del monitor che ripropone l'architettura interna dell'abitacolo di pilotaggio.

Nell'introduzione in full motion video potrete ammirare l'arrivo dei Myrkoids nel sistema di Soulstar, a bordo di una nave enorme che vomita caccia Shrike. I piloti controllati dal giocatore potranno attaccare a bordo di tre diversi tipi di mezzi: gli Strike Craft a velocità sub-luce, i carrarmati d'attacco e i Turbo-cotteri. Tutti i veicoli sono armati pesantemente (all'inizio avrete dei missili o delle armi a raggi di media potenza, che potrete ulteriormente potenziare raccogliendo bonus nel corso del gioco). Potrete anche lanciare delle "smart bomb", richiamandole dalla nave madre, la Avatar.

Un'opzione molto interessante è quella di gioco a due contemporaneo, in cui il primo giocatore pilota la nave e spara con le armi standard mentre il secondo (a seconda dei livelli e del mezzo usato) si occupa delle armi speciali o della divisione dell'energia tra gli scudi, i motori o le armi.

Il gioco comprende tre differenti livelli di difficoltà, strade diverse con scenari diversi che il giocatore può scegliere, ventitré scenari esterni, diciassette interni e ben quaranta missioni diverse da portare a termine.

Ogni scenario sarà composto da un modello 3D molto dettagliato e completamente ricoperto da texture mapping accuratissimo.

Una curiosità: l'art-director e il grafico che ha curato *Soulstar* (nonché il creatore della storia che vi sta dietro) è un italiano di nome Roberto Cirillo.

Non vedete l'ora di avere sotto mano questi due giochi? Non preoccupatevi: la recensione sarà su uno dei prossimi numeri di Gheim Pauà... E sai cosa leggi!



*Come abbiamo già avuto modo di far notare, uno dei difetti fondamentali di Soulstar (almeno quello che sembra essere uno dei suoi difetti, dato che non abbiamo provato una versione definitiva) è proprio un'eccessiva abbondanza di particolari che, sul monitor del Mega CD, talvolta tendono a confondere l'azione di gioco senza in realtà dare una vera e propria sensazione di realismo. Per il resto, come potete vedere da queste immagini, solo la visuale (per la verità non del tutto originale, anche se inconsueta) lo caratterizza da un normale sparatutto.*



*I primi livelli che abbiamo potuto provare sono molto interessanti: la quantità di nemici e di sprite sullo schermo è davvero notevole e l'azione è frenetica e velocissima, come dev'essere in uno sparatutto che si rispetti.*



*Ecco un'immagine tratta da un livello "in atmosfera": la vostra astronave sfreccerà velocissima sulla superficie di un pianeta alieno e ostile, pieno di installazioni militari e di caccia da pattuglia che vi bombarderanno senza sosta. I missili teleguidati sono sicuramente l'arma più efficace contro le navette nemiche, mentre il laser è molto funzionale contro le installazioni.*





# CLASSIFICHE

Bene ragazzi, ridendo e scherzando siamo riusciti a tirare Pasqua. Ancora un po' d'attesa e le tanto sospirate vacanze estive, oltre che i relativi compiti, giungeranno a rinfrancarci la vita. Per unire l'utile al dilettevole abbiamo pensato, a pochi mesi dall'entrata in vigore del "Nuovo Prontuario Farmaceutico", di fare cosa gradita ai farmacisti videogiocatori elencando i "Dieci Farmaci" più gettonati dai malati italiani. Si ringrazia, per questo, la cortese e competente collaborazione della farmacia "Da Ciro 'o Criminale". Nel rinnovarvi dunque il mio invito a spedirci le vostre classifiche e le vostre proposte, colgo l'occasione per un fugace ma affettuoso morso sulla giugulare! E ricordate: "Game Power, la rivista che fa buon sangue!" (Yuhm!). Con simpatia, il vostro Vordak.

## GAME BOY

|    |                     |               |      |
|----|---------------------|---------------|------|
| 1  | Kirby's Dream Land  | (Nintendo)    | NEW! |
| 2  | Super Mario Land    | (Nintendo) +  | (3)  |
| 3  | Mortal Kombat       | (Acclaim) +   | (5)  |
| 4  | The Legend of Zelda | (Nintendo) -  | (1)  |
| 5  | Super Mario Land 2  | (Nintendo) -  | (4)  |
| 6  | Tetris              | (Nintendo)    | NEW! |
| 7  | F. Fantasy Legend 3 | (Square Soft) | NEW! |
| 8  | Golf                | (Nintendo) =  | (8)  |
| 9  | NBA All S. C. 2     | (Acclaim)     | NEW! |
| 10 | Yoshi's Cookie      | (Nintendo)    | NEW! |



Colpo di scena! Come direbbe un noto presentatore televisivo ultrasessantenne di cui non faccio il nome. Lo stupendo Zelda IV che da ben 7 mesi occupa stabilmente la prima posizione cede finalmente il trono uscendo addirittura dal podio e andando a occupare un più modesto quarto posto. Autore dello "spodestamento", un simpatico platform-game: Kirby's Dream Land.



## SUPER NINTENDO

|    |                        |               |      |      |
|----|------------------------|---------------|------|------|
| 1  | Super Mario All Stars  | (Nintendo)    | =    | (1)  |
| 2  | Street Fighter 2 Turbo | (Capcom)      | =    | (2)  |
| 3  | Nigel Mansell's W. C.  | (Nintendo)    | NEW! |      |
| 4  | Aladdin                | (Capcom)      | =    | (4)  |
| 5  | Jurassic Park          | (Ocean)       | -    | (3)  |
| 6  | Mortal Kombat          | (Acclaim)     | +    | (9)  |
| 7  | Super Bomberman        | (Hudson Soft) | NEW! |      |
| 8  | S. Empire Strikes Back | (JVC)         | +    | (10) |
| 9  | Super Mario Kart       | (Nintendo)    | -    | (8)  |
| 10 | Cool Spot              | (Virgin)      | NEW! |      |



Rimane stabile in zona podio l'accoppiata Super Mario-Street Fighter, mentre la terza posizione, precedentemente occupata da Jurassic Park, vede ora l'entrata del nuovo (ehm) Nigel Mansell's

World Championship, uno dei titoli di guida forse meno felici per il 16 bit della grande N. Molto più interessanti le altre due nuove proposte, in particolare Super Bomberman, la riuscitissima conversione del coin-op.



## MEGA DRIVE

|    |                               |                   |   |             |
|----|-------------------------------|-------------------|---|-------------|
| 1  | <b>FIFA Inter. Soccer</b>     | <b>(EA)</b>       |   | <b>NEW!</b> |
| 2  | <b>Aladdin</b>                | <b>(Virgin)</b>   | = | <b>(2)</b>  |
| 3  | <b>Sonic Spinball</b>         | <b>(Sega)</b>     | + | <b>(5)</b>  |
| 4  | <b>S.F.2 Champion Edition</b> | <b>(Capcom)</b>   | - | <b>(1)</b>  |
| 5  | <b>Mortal Kombat</b>          | <b>(Arena)</b>    | - | <b>(4)</b>  |
| 6  | <b>Sensible Soccer</b>        | <b>(Renegade)</b> |   | <b>NEW!</b> |
| 7  | <b>Jungle Strike</b>          | <b>(EA)</b>       | - | <b>(6)</b>  |
| 8  | <b>F1</b>                     | <b>(Domark)</b>   |   | <b>NEW!</b> |
| 9  | <b>Sonic 2</b>                | <b>(Sega)</b>     |   | <b>NEW!</b> |
| 10 | <b>Micro Machines</b>         | <b>(Code M.)</b>  | - | <b>(7)</b>  |



Era ora! Finalmente i due migliori simulatori del "gioco più bello del mondo" fanno la loro trionfale comparsa nelle nostre classifiche. In realtà era forse lecito aspettarsi qualcosa di più di un modesto sesto posto dal bellissimo Sensible Soccer, ma certamente il magnifico calcio della Sony è destinato a crescere. Completano l'elenco delle nuove proposte il redivivo Sonic 2 e il mediocre F1 targato Domark.





## GAME GEAR

|    |                         |           |       |
|----|-------------------------|-----------|-------|
| 1  | <b>Sonic Chaos</b>      | (Sega)    | NEW!  |
| 2  | <b>Mortal Kombat</b>    | (Acclaim) | = (2) |
| 3  | <b>Jurassic Park</b>    | (Sega)    | = (3) |
| 4  | <b>Jungle Book</b>      | (Virgin)  | NEW!  |
| 5  | <b>Star Wars</b>        | (US Gold) | = (5) |
| 6  | <b>Cool Spot</b>        | (Virgin)  | NEW!  |
| 7  | <b>Sonic 2</b>          | (Sega)    | NEW!  |
| 8  | <b>Tom &amp; Jerry</b>  | (Sega)    | + (9) |
| 9  | <b>PGA Tour Golf</b>    | (EA)      | NEW!  |
| 10 | <b>Ecco The Dolphin</b> | (Sega)    | - (1) |



Ben cinque nuove proposte "sconvolgono" la classifica d'aprile per il portatile Sega, ed è interessante notare che, fatta eccezione per *PGA Tour Golf*, si tratta di giochi a piattaforme (o quasi), genere che sembra godere del favore del pubblico Game Gear. Precipita *Ecco*, il celebre delfino la cui "corona" è durata solo un mese, sentite condoglianze al WWF...

## NES

|   |                               |            |       |
|---|-------------------------------|------------|-------|
| 1 | <b>Jurassic Park</b>          | (Ocean)    | - (3) |
| 2 | <b>Tiny Toon Adventures 2</b> | (Konami)   | NEW!  |
| 3 | <b>Kirby's Adventure</b>      | (Nintendo) | NEW!  |
| 4 | <b>Yoshi</b>                  | (Nintendo) | NEW!  |
| 5 | <b>Tetris 2</b>               | (Nintendo) | NEW!  |



Wow! Chi segue fedelmente queste classifiche ricorderà certamente che qualche mese fa avevo pronosticato una lapalissiana diminuzione di interesse nei confronti dell'otto bit della grande N. Oggi, nel riconoscere la non infallibilità delle mie premonizioni, sono tuttavia felice di riscoprire quattro nuovi titoli in una classifica di solo cinque posizioni. Staremo a vedere cosa ci riserva il prossimo futuro.

## FIALE, SUPPOSTE E...

|    |                                                        |
|----|--------------------------------------------------------|
| 1  | <b>Alaxa (Compressa lassativa devastante)</b>          |
| 2  | <b>Metadoxil (Farmaco antisbronza)</b>                 |
| 3  | <b>Testoviron (Anabolizzante micidiale)</b>            |
| 4  | <b>Dissenten (Compressa antidiarrotica)</b>            |
| 5  | <b>Aspirina (Antipiretico o eccitante)</b>             |
| 6  | <b>Marespin (Suppostone globale)</b>                   |
| 7  | <b>Sintodian (Neurolettico, neuroche?)</b>             |
| 8  | <b>Valium (Ansiolitico, non eccedere nell'uso!)</b>    |
| 9  | <b>Alimix (Sembra un nome di cibo per cani)</b>        |
| 10 | <b>Revivan (Cardiotonico sembra molto benaugurale)</b> |

Si desidera ringraziare, oltre che il suddetto "Ciro o Criminale", anche il dott. Zonari dell'Ospedale Civile di Modena, per le informazioni fornite, nonché il dott. Capocchiacci della Farmacia Comunale di Copparo (FE), per aver personalmente sperimentato tutti i farmaci in questione in una volta sola commentando, prima di ingerire il micidiale cocktail: "Tranquillo, digerisco pure il cemento, IO!". I familiari ringraziano anticipatamente chi vorrà partecipare alle esequie, niente fiori ma opere di bene!

## MASTER SYSTEM

|   |                      |               |       |
|---|----------------------|---------------|-------|
| 1 | <b>Sonic Chaos</b>   | (Sega)        | NEW!  |
| 2 | <b>Jungle Book</b>   | (Virgin)      | NEW!  |
| 3 | <b>Mortal Kombat</b> | (Flying Edge) | - (1) |
| 4 | <b>Jurassic Park</b> | (Sega)        | NEW!  |
| 5 | <b>Lemmings</b>      | (Sunsoft)     | = (5) |



Non male neppure in casa Sega. Due ottime nuove entrate in zona podio coronano infatti la classifica del fratellino minore del Mega Drive. Non fatevi ingannare dalla dicitura "NEW!" a lato di *Jurassic Park*, il tie-in della Sega occupa infatti la nostra classifica già da qualche mese, ma era sparito lo scorso numero a causa del decurtamento che hanno subito le classifiche dedicate alle console a otto bit.

## MEGA CD

|   |                         |               |       |
|---|-------------------------|---------------|-------|
| 1 | <b>Lethal Enforcers</b> | (Konami)      | NEW!  |
| 2 | <b>Silpheed</b>         | (Game Arts)   | - (1) |
| 3 | <b>Sonic CD</b>         | (Sega)        | + (4) |
| 4 | <b>Thunderhawk</b>      | (Core Design) | - (3) |
| 5 | <b>Night Trap</b>       | (Sony)        | NEW!  |



I nuovi titoli per il lettore al laser della Sega cominciano a fioccare come nespoli e non è da escludere che entro breve verrà dato maggior spazio alla classifica per il Mega CD, staremo a vedere... Per il momento ci limitiamo a notare con rincrescimento l'abdicazione del bellissimo *Silpheed* per *Lethal Enforcers*, la conversione dell'omonimo coin-op targato Konami la cui confezione, lo ricordiamo, comprende il *Justifier*, il pistolone a raggi infrarossi di colore rosa porcellino (anvedi!). Altra "new entry" non totalmente priva di un certo interesse è lo stupefacente *Night Trap* con l'affascinante Dana Plato.



## STAND-BY

|   |                                                                                       |                                                     |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 1 |  | <b>Cool Spot</b><br>(SNES, Megadrive. Virgin)       |
| 2 |  | <b>Aladdin</b><br>(SNES, Megadrive. Capcom, Virgin) |
| 3 |  | <b>Asterix</b><br>(Megadrive. Infogrames)           |
| 4 |  | <b>Bubsy</b><br>(SNES, Megadrive. Accolade)         |
| 5 |  | <b>Tazmania</b><br>(Megadrive. Sega)                |

Nella maggior parte dei giochi, quando si è indecisi sul da farsi, si sosta per qualche attimo in una posizione "tranquilla" dello schermo, a riflettere. Nel frattempo, lo sprite che noi guidiamo rimane solitamente inerte in una posizione statica. In alcuni giochi, però, è stato aggiunto un tocco di realismo (e spesso di humor) animando lo sprite e facendogli compiere una serie di azioni che ricordano il comportamento umano in situazioni di particolare noia. Tali animazioni vengono chiamate stand-by.



# VIDEOLAND



VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

## SUPER NINTENDO

**SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO**  
L. 359.000

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| Addams Family           | NBA JAM               |
| Alfred Chicken          | Obitus                |
| Andre Agassi            | Peacekeepers          |
| Arcus Odyssey           | Pinball               |
| Bases Loaded II         | Pro Sport Hockey      |
| Battle Cars             | Rock'o Modern         |
| Bugs Bunny              | Adventure             |
| Bugs Bunny-Rabbit       | Sound Fantasy         |
| Rampage                 | Sport Illustrated     |
| Champion League         | Ftball/B.Ball         |
| Chavez Boxing           | Star Trek: Next       |
| Choplifter III          | Generation            |
| Claymates               | Stunt Race FX         |
| Cyberslider             | S.O.S.                |
| Dream Probe             | T2 Arcade             |
| Equinox                 | Tales Of Spike Mcfang |
| Excaliber               | Time Trax             |
| Fire Stiker             | Troll Islands         |
| Flintstones             | Turn N' Burn: No Fly  |
| Goal II                 | Zone                  |
| Joe & Mac II            | Undercover cop        |
| Ken Griffey: Major      | Untouchables          |
| League B. Ball          | Well Dix              |
| Legend                  | Wildsnake             |
| Lemmings II: The Tribes | Winter Extreme        |
| Metroid                 | Wizardry 5            |
| Mickeys ultimate        | Wolfenstein           |
| Challenge               | Young merlin          |
| Mighty Max              | Zool                  |
| MVP Football NFL        |                       |

## MEGA SEGA CD

**MEGA CD + 7 GIOCHI**  
L. 590.000

3rd World War  
Alien Out Of World  
Battle Of Fantasy  
Dune  
European Racers  
Hidden Souls  
Jeopardy  
Mega Race  
Mortal Kombat  
Puggsy  
Revenge Of Ninja  
San Diego Zoo  
Animals  
Shadow Of The Beast  
Weel Of Fortune  
Who Shot Johnny  
Rock  
Powermonger

## MEGA DRIVE

**MEGA DRIVE + 2 PAD**  
L. 259.000

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Battleship          | Sylveter & Tweety   |
| Beastball           | The Jounge Indiana  |
| Brett Hull          | Jones               |
| Bubba N Stix        | Time Killers        |
| Bubble & Squeak     | Time Trax           |
| Cesars Palace       | Tin Head            |
| California Games II | Tom & Jerry Frantic |
| Cascade             | Antics              |
| Castelvania         | Total Carnage       |
| Champ Pool          | Virtua Racing       |
| Charles Barkley     | Wheel Dix           |
| Chester Cheetah     |                     |
| Columns III         |                     |
| Dune II             |                     |
| Family Feud         |                     |
| Goofys History Tour |                     |
| Joe & Mac           |                     |
| Mega Turrican       |                     |
| Mickeys Ultimate    |                     |
| Challenge           |                     |
| NBA JAM             |                     |
| Nobunagas           |                     |
| Prince Of Persia    |                     |
| Rainbow Island      |                     |
| Romance Of 3        |                     |
| Kingdoms III        |                     |
| Shanghai            |                     |

## PANASONIC 3DO

**PANASONIC 3DO + 2 PAD + GIOCO**  
VERSIONE EUROPEA  
L. 1.600.000

Microcosm  
Out Of This World  
Escape From  
Monster Manor  
Jhn Madden  
Football  
Twisted  
Sewer Shark

## ATARI JAGUARD

**ATARI JAGUARD + GIOCO**  
L. 750.000

Trevor McFur  
Raiden  
Dino Dudes  
Allens VS Predator

## NEO GEO

**NEO GEO + 4 GIOCHI**  
L. 950.000

Cartucce  
a partire da  
L. 100.000  
Spinmaster  
Art Of Fighting II  
Top Hunter



SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

**NOLEGGIO/VENDITA**

**SUPER NES / FAMICOM**  
**MEGA DRIVE**  
**GAME GEAR**  
**NEO GEO**  
**MEGA CD**  
**3DO**

**VENDITA PER**  
**CORRISPONDENZA**  
**CON**  
**CONSEGNA**  
**IN 24 ORE**



**1° ED UNICI NEL**  
**NOLEGGIO VIDEOGIOCHI**  
**1° AD AVERE PIU' DI 2000**  
**TITOLI NOLEGGIABILI**

**NON È UNO SCHERZO !**  
**VUOI AVERE TUTTI**  
**I GIOCHI DEL**  
**MEGADRIVE,**  
**SUPER NES / SUPERFAMICOM**  
**TELEFONA PER**  
**SAPERNE DI PIÙ AL N.**  
**02/ 29402806**

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: **VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI'** - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI



Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto



**Alkross - Wile E. Coyote**



Forse se Wile Coyote usasse la moto di Alkross riuscirebbe a prendere Beep Beep, ma noi ne dubitiamo parecchio.

**Dupont - Il**



Eroi delle prime avventure di Dungeons & Dragons, il nostro francese di coppa ha deciso di fidarsi con un coboldo. Al cuor non si comanda.

**Red Fury - Crudelia Demon**



Tutti gli amanti del film di Walt Disney sicuramente se la ricordano bene, nella sua straordinaria interpretazione della "Carica dei 101".

**Heidy - Jason Vhoeres**



La serie di "Venerdì 13" è composta da un solo film (la trama è sempre la stessa). La differenza sono le diverse trasformazioni del defunto assassino.

**Random - Pennywise**



Signori, attenzione, arriva il Re! Il cattivo più conosciuto e temuto dell'universo horror letterario ha colpito l'immaginario del nostro capo redattore.

**Trust - Caio**



Un famoso cattivo della serie Hokuto no Ken (Ken il Guerriero per i meno nipponofoni). È l'incarnazione di Satana e ha un'armatura in cui scorre lo spirito della Morte!

**Apecar - Dick Dastardly**



Il mitico concorrente della Wacky Race, inseparabile compagno del mitico cane Mutley. Non trovate che Dick e Apecar si assomiglino un po'?

**Scarlet - Darth Vader**



Forse il pubblico italiano lo conosce come Lord Fener, il cavaliere Jedi nero del ciclo di Guerre Stellari. Grande è il fascino del Lato Oscuro della Forza...

**Paddy - Mefisto**



Il cattivo per eccellenza con cui Tex ha avuto a che fare più di una volta. La speranza è che non sia morto e che torni a tormentare le notti del Ranger Texano.

**Madoc - Christine**



La macchina innamora del suo padrone è il suo mezzo di locomozione preferito. Forse perché non c'è bisogno di guidarla, visto che lui non ha ancora la patente...

**Vordak - Peter Van Helsing**



Il nostro caro vampiro non poteva che scegliere il cattivo che ha distrutto il suo amico Dracula.

**Penthotal - Zanardi**



Cattivo ideato da Andre Pazienza, disegnatore mai troppo rimpianto. Se sapete chi è meritate un bacio in fronte.

**Stilz - Jack Torrence**



Il folle scrittore di "Shining" disturbava ancora le notti del nostro Stilz. Forse perché "il mattino ha l'oro in bocca."

**Mystere - Sergej Orloff**



Giustamente, il suo cattivo non poteva essere che il suo nemico-amico di sempre, dalla serie ideata da Alfredo Castelli.

**Amarok - Maggiore Shia**



Come dimenticare uno dei personaggi più affascinanti e carismatici di tutta la serie Mobile Suit Gundam?

**Rical - Hannibal Lecter**



Il "cannibale" che aiuta l'agente dell'FBI è uno dei personaggi più inquietanti della storia del cinema. Come il nostro direttore per noi.

Un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.



#### CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

#### SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

#### GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

#### VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

Abbiamo inserito una novità grafica per quanto riguarda il voto: a seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

#### SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

#### AGIRE & PENSARE

Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joystick

gentilmente offerte da:  
Newel - MI; Console Generation - MI;  
Mega Boy Club - Roma; Flash Games - TO;  
Joystick Fun - MI.

## COMMENTO



Gli eroi ci hanno stufato! Non se ne può più! Tutti belli alti e forti nella loro armatura lucente con la spada splendente e il cavallo claudicante! Pensate, invece, al fascino intramontabile, che so, di un Phantomas o di un Fu Manchu... di un Dr. Octopus o di uno Yama... Quelli sì che sono veri eroi! Spietati, impulsivi, a volte stupidi, egoisti e megalomani ma sempre e assolutamente malvagi, fino al midollo. È a tutti questi putribondi figuri che questo numero di Game Power viene dedicato con tutto il cuore, perché senza nemici e senza malvagi non ci sarebbero nemmeno gli eroi, e il mondo dei fumetti, del cinema e della televisione sarebbe sicuramente meno affascinante e avventuroso. Nel nostro, di mondo, invece, non ne vogliamo per niente, almeno finché, al fascino di Darth Vader continuerà a opporsi soltanto il gretto squallore dei mafiosi e dei trafficanti di droga e organi.

## SCHEDA TECNICA

Titolo: **Dracula contro Godzilla**  
Casa: **Addams**  
Distribuzione: **Orribile**  
N°Giocatori: **6 vittime**  
Continua?: **Purtroppo**  
Livelli di difficoltà: **367**

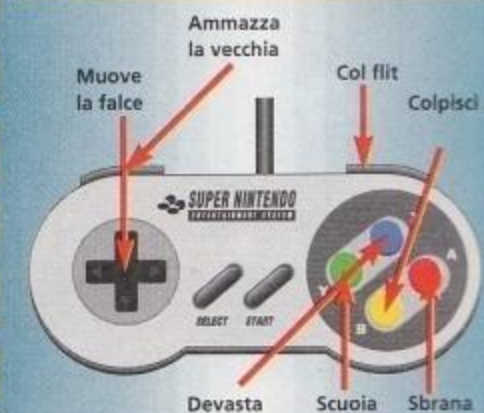
## HORROR!



Il sangue ha un bel colorito rossastro, proprio come piace a noi.  
Le urla dei dannati fanno sempre un certo effetto.  
Si gioca meglio con una sega elettrica piuttosto che con il joystick.  
Se Frankenstein vi rincorre, non nascondetevi nella Laguna Nera!



## SOTTO CONTROLLO



#### AGIRE & PENSARE





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

SUPEROFFERTE

FAX  
051-344.906 o 345.100



DISPONIBILE

## Virtua Racing

DISPONIBILE



VERSIONE MEGADRIE L.TELEFONARE

## STREET OF RAGE 3 versione PAL

per MEGADRIE DISPONIBILIE!!!!!!



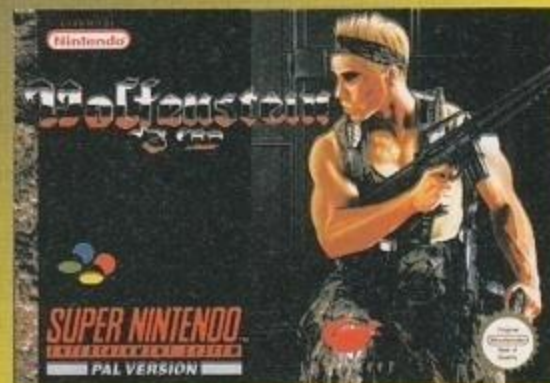
ASTRAL BOUT 2



DESERT FIGHTER



KING OF DRAGONS



WOLFENSTEIN 3D

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA EUROPA





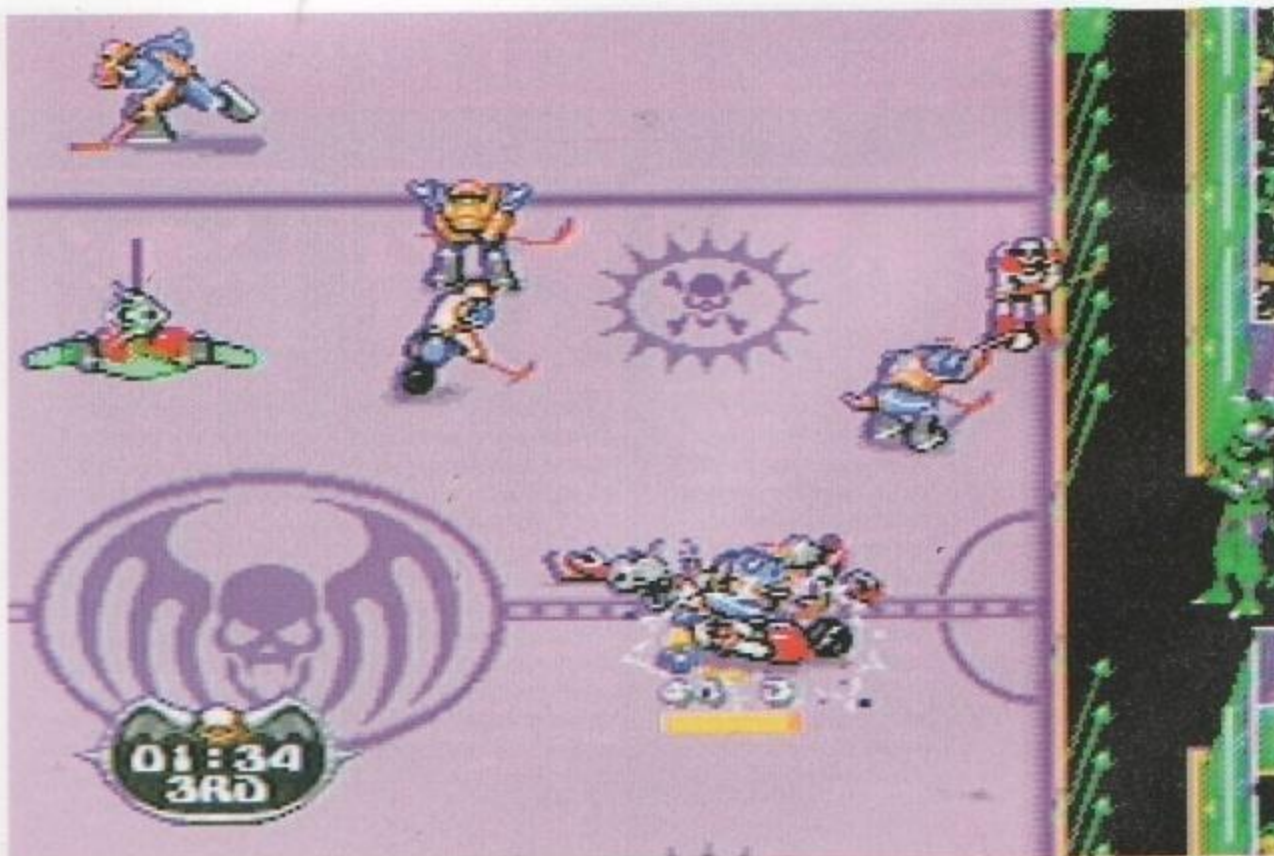
# MUTANT LEAGUE



La schermata delle opzioni permette di decidere con quali squadre giocare e, tra le altre cose, il livello di violenza della partita.

A fianco. Il momento dell'ingaggio. Naturalmente, nessuno vieta ai due giocatori protagonisti del "Face Off" di darsi di santa ragione prima che lo scheletro in alto lasci cadere il disco.

A destra. Le armi lanciate sulla pista dal pubblico vengono utilizzate con profitto dai giocatori. In questo caso, un troll sta "accettando" un malcapitato avversario riversato a terra.



I cadaveri rimangono sul ghiaccio fino alla fine del periodo, dando notevole fastidio ai giocatori che, almeno per il momento, sono ancora in vita. Il diavolo all'entrata del terreno di gioco vigila che le squadre non schierino più giocatori di quanti ne siano consentiti.

## HOCKEY



C'è una regola non scritta che rende qualunque gioco sportivo il più affascinante del mondo: Non ci sono Regole!



**P**er *Mutant League Hockey* vale lo stesso concetto, le regole quasi non esistono, e questo permette ai suoi giocatori di rendersi protagonisti di prestazioni al di sopra della media. Purtroppo, la carriera di un giocatore di Hockey nella Lega Mutante difficilmente supera i due anni. Questo perché, una volta che un giocatore si mette in evidenza in azioni particolari, la squadra avversaria non ha altri scopi se non quello di metterlo a riposo, possibilmente un riposo eterno. Naturalmente, chi si macchia di una simile azione viene duramente punito. L'omicidio, anche se avviene in un'area di gioco appositamente preparata, non può e non deve restare impunito. Infatti, qualsiasi giocatore uccida un avversario sul ghiaccio si becca i suoi strameritati cinque minuti di sospensione, sempre che l'arbitro non sia stato pagato per chiudere entrambi gli occhi. Per chi non conoscesse questo sport è logico dare un piccolo resoconto sulle sue origini. La Lega Mutante di Hockey nacque in un lontano futuro quando, a causa di alcuni



La porta diabolica in azione. Questo tipo di porta non è molto affidabile, ma spesso impedisce i gol da due punti.



esperimenti nucleari, tutte le superfici liquide del pianeta si ghiacciarono, rendendo impossibile ogni tipo di sport acquatico. I vari mutanti che abitavano il pianeta decisero di utilizzare quelle distese per rendere più vivibile l'ambiente. Perciò organizzarono e regolarono uno sport che permettesse loro di eliminare la feccia che sovrabbondava nelle strade. Da quel giorno, Troll, Scheletri e Robot malfunzionanti, organizzati in formazioni di hockey, ebbero finalmente uno scopo nella vita: il massacro sistematico dei componenti della squadra avversaria. *Mutant League Hockey* presenta esattamente la mentalità e la ferocia di questo sport del futuro. I giocatori scendono sul ghiaccio con l'intenzione di vincere, ma poiché tutto è ammesso, può capitare che piuttosto che al posto dei punti segnati, siano gli omoni rimasti in panchina a determinare la vittoria o la sconfitta. Già, perché è possibile costringere l'avversario a dare "forfait" a causa dell'impossibilità di schierare abbastanza uomini in campo. I mezzi per causare la decimazione degli avversari sono piuttosto semplici. I giocatori possono colpire ripetutamente gli avversari con i pugni, oppure utilizzare gli oggetti che il pubblico, tanto fazioso quanto zelante, si prodiga a gettare sul ghiaccio. Questi oggetti possono variare da corpi contundenti semplici, martelli e asce, a armi più articolate, motoseghe e "stelle del mattino".

Ognuna delle ventisette squadre presenti nel gioco ha anche la possibilità di utilizzare dei trucchi propri, quali Confusione (inverte il sistema di controllo dell'avversario), Disco Esplosivo (sembra un normale disco ma non

appena il portiere para salta per aria), Massacro del portiere (tutti i giocatori si lanciano sul portiere che sta parando troppo), Corruzione dell'Arbitro (servono sempre delle decisioni a proprio favore), Massacro dell'Arbitro (se l'arbitro è dalla parte dei vostri avversari) e via dicendo.

Le regole, se di regole si può parlare, sono



Una delle voragini che spesso si vengono a formare sul campo di

## IL VECCHIETTO COME L'AMMAZZO?

Durante la partita il pubblico, nella sua illuminata gentilezza, getterà sulla pista ghiacciata ogni tipo di arma e oggetti contundenti. Il giocatore più svelto a raccoglierli potrà incrementare il livello di danni inflitti agli avversari, e vi assicuro che il farlo è davvero molto utile!

### STELLA DEL MATTINO

 Un'arma difficile da maneggiare ma quanto mai efficace. La palla che sta attaccata alla catena è in grado di colpire a distanze notevoli. Utile contro i portieri.

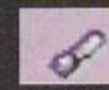
### MARTELLLO

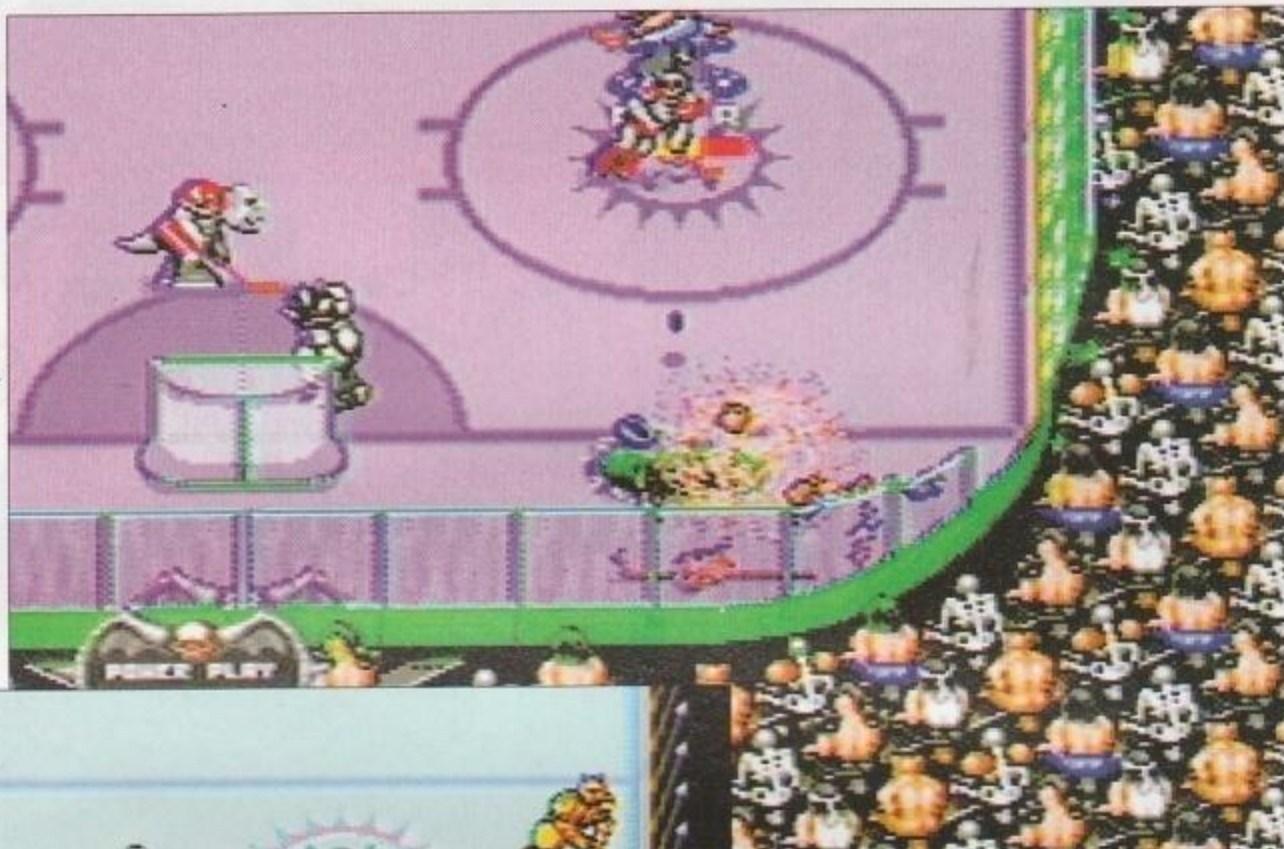
 È abbastanza lungo per colpire a distanza, ma non ha lo stesso devastante effetto della Stella del Mattino.

### ASCIA

 Colpisce a distanza ravvicinata, ed è in grado di minare la resistenza dell'avversario quel tanto che basta.

### MOTOSEGA

 È l'arma definitiva. Quando entra in funzione, nel palazzetto si sente il tipico rumore del motore che fa girare le sue maglie, e quando arriva a bersaglio lascia un segno profondo!



Qui sopra uno dei giocatori ha messo i suoi pattini sopra una mina. L'allenatore dovrà mandare in campo un sostituto al più presto se non vuole giocare il resto della partita con un uomo in meno. Questo tipo di situazioni si vengono a creare sempre in una partita di Hockey Mutato. Fate attenzione alla salute dei vostri giocatori, e date loro il cambio quando ne hanno prese troppe, altrimenti rischiate di perdere la partita per mancanza di giocatori.

## SE SON BELLI NON LI VOGLIAMO

Sui campi ufficiali della MLH, scendono in campo diversi tipi di giocatori. Eccone qui una breve descrizione.



Sono i giocatori più grossi, più brutti e più cattivi, ma anche i più lenti. Solitamente giocano in difesa e sanno farsi rispettare, anche se hanno dei problemi con attaccanti agili e scattanti.



Il ruolo a loro più congeniale è quello di centrocampisti, anche se esistono degli ottimi attaccanti fatti di ossa. In quanto a cattiveria non sono secondi a nessuno, ma le loro giunture spesso scricchiolano dopo scontri troppo duri.



I giocatori più veloci dell'intera lega. Spesso vanno in corto circuito, ma quando la loro CPU funziona sono dei mastini sotto porta. Dicono che questi giocatori siano degli scarti di fabbrica, ma noi non ci crediamo.



Oltre al portiere, per così dire, "umano", è possibile sostituire la porta con una testa di demone che apre e chiude la bocca. Questo tipo di porta rende piuttosto difficile la realizzazione di gol da 2 punti, ma se dovesse andargli in gola un disco, la testa esploderà.





In questa schermata è possibile controllare lo stato di salute dei propri giocatori e, all'occorrenza, decidere di effettuare azioni illegali.



Due scheletri stanno combattendo. Chi vincerà avrà due minuti di sospensione, chi perde ne avrà 5, proprio perché è stato sconfitto.



Gli allenatori danno sempre dei consigli su come affrontare la partita, anche se il più delle volte i loro suggerimenti non hanno molto senso.



Spesso il nome degli allenatori ha qualcosa di familiare. Questo Dante N. Ferno mi ricorda gli anni passati sui banchi di scuola. Peccato che, nelle sue intenzioni, non ci sono poemi o ragazze da idealizzare, ma bensì avversari da spiacciare e massacrare.

semplici ogni giocatore ha un punto, quasi segnati da una certa distanza, delimitata da una linea blu, valgono 2 punti. Nel caso scoppi una rissa, chi si è battuto prende due minuti di sospensione, chi si è battuto e ha perso ne prende cinque. Tutto qui. Esistono anche punizioni particolari, ma spesso vengono fischiate da un arbitro che si è lasciato corrompere, è improbabile che ci sia della logica in una penalità concessa perché un giocatore sta sciogliendo il ghiaccio. Spesso ai lati delle porte ci sono delle mine o delle zone di ghiaccio piuttosto sottile che si trasformano in buchi e che, se un giocatore dovesse cascarci dentro, impediscono ai "mutanti" di ritornare sul campo di gioco prima della fine del periodo.

Nello schermo delle opzioni è possibile scegliere, oltre alla squadra e al tempo di durata di ognuno dei tre periodi, il livello di brutalità della partita. Ci sono cinque gradi di violenza, l'ultimo dei quali rende la partita più una caccia all'uomo che un incontro sportivo, e questo sempre per il discorso dell'eliminare una squadra semplicemente annientando i suoi giocatori.

*Mutant League Hockey*, in fondo, è un ibrido. Cioè, non è un gioco di hockey vero e proprio, e non è un picchiaduro, anche se di mazzate se ne danno parecchie, comunque, e questo è il suo punto forte, è davvero divertente. Pieno di trovate e di azione, dà, come in tutti giochi sportivi, il meglio di sé se giocato in due, ma è coinvolgente anche se ci si gioca da soli. Qui in redazione, in vista del torneo di Blood Bowl che stiamo organizzando è piaciuto parecchio, e sono quasi certo che piacerà anche a voi. Fate attenzione però non aspettatevi un vero gioco sportivo, è un gioco molto divertente, tutto qui, e scusate se è poco!

• Random

## COMMENTO



Devo dire la verità. Forse *Mutant League Hockey* non piacerà a tutti, non è uno di quei titoli capaci di diventare un "must" per tutti i videogiocatori, però è sicuramente un gran gioco, adatto a tutti coloro che desiderano avere un titolo divertente, ed estremamente giocabile, tra le mani. La possibilità di giocare in quattro lo rende infinito, ma anche in due o da soli, mantiene ciò che promette: violenza e divertimento. Chi preferisce i giochi sportivi o i picchiaduro, vedendolo, si renderà conto che *Mutant League Hockey* non è né carne né pesce, ma nell'intenzione dei programmatori non c'era assolutamente la volontà di creare un picchiaduro o l'ennesima versione di *NHL Hockey*, ma semplicemente quella di realizzare un ottimo titolo, giocabile e piacevole, e bisogna dire che ci sono riusciti in pieno. Se poi pensate che in quanto a velocità e frenesia il gioco è perfettamente identico al più famoso gioco di hockey dell'Electronics Arts, dovrete convenire con me che *Mutant League Hockey* è davvero uno spasso!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Mutant League Hockey**  
Casa **Electronic Arts**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N°Giocatori **1/4**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **5**

## SPORTIVO

| GRAFICA                                            | SONORO                                               | GIOCAB                                                                            | SFIDA                                                        |
|----------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Bella e funzionale. Niente di più e niente di meno | Adeguate al tipo di gioco, anche se piuttosto povero | Fantastica, i comandi rispondono prontamente e le azioni riescono alla perfezione | Giocato con amici è fantastico, da soli forse non dura molto |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





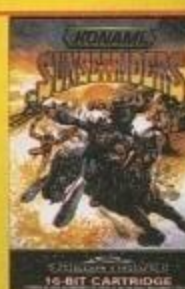
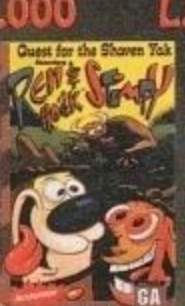
# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO:  
051 - 343.504 10 linee

**SUPEROFFERTE**

FAX  
051-344.906 o 345.100

|                                                                                                 |                                                                                                  |                                                                                                   |                                                                                                  |                                                                                                   |                                                                                                    |                                                                                                    |                                                                                                    |                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>L. 64.000    | <br>L. 52.000   | <br>L. 63.000    | <br>L. 89.000   | <br>L. 59.000   | <br>L. 64.000   | <br>L. 59.000   | <br>L. 92.000   | <br>L. 56.000    |
| <br>L. 65.000   | <br>L. 76.000  | <br>L. 76.000   | <br>L. 76.000  | <br>L. 109.000 | <br>L. 76.000  | <br>L. 65.000  | <br>L. 115.000 | <br>L. 82.000   |
| <br>L. 79.000  | <br>L. 79.000 | <br>L. 109.000 | <br>L. 47.000 | <br>L. 55.000 | <br>L. 67.000 | <br>L. 57.000 | <br>L. 49.000 | <br>L. 109.000 |
| <br>telefonare | <br>L. 67.000 | <br>L. 55.000  | <br>L. 55.000 | <br>L. 79.000 | <br>L. 77.000 | <br>L. 77.000 | <br>L. 69.000 |                                                                                                     |
| <br>L. 62.000  | <br>L. 75.000 | <br>L. 62.000  | <br>L. 54.000 | <br>L. 54.000 |                                                                                                    |                                                                                                    |                                                                                                    |                                                                                                     |

**The Stick<sup>2</sup>** For Use On  
Sega Genesis & Super Nintendo  
Multi-System Control Stick



**NUOVO JOYSTICK  
6 TASTI**  
sia per Megadrive che per  
Supernintendo  
LIT 125.000

**NOVITA'**

**DISPONIBILE PISTOLA LETHAL ENFORCERS  
PER IL SECONDO GIOCATTORE!!!!**

versione Megadrive L. 39.000  
versione Supernes L. 59.000

**ACTION  
REPLAY 2**



**SUPER NES™**  
DAS MOGELMODUL  
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS!  
MIT EINGEBAUTEN CHEAT-FINGER!!

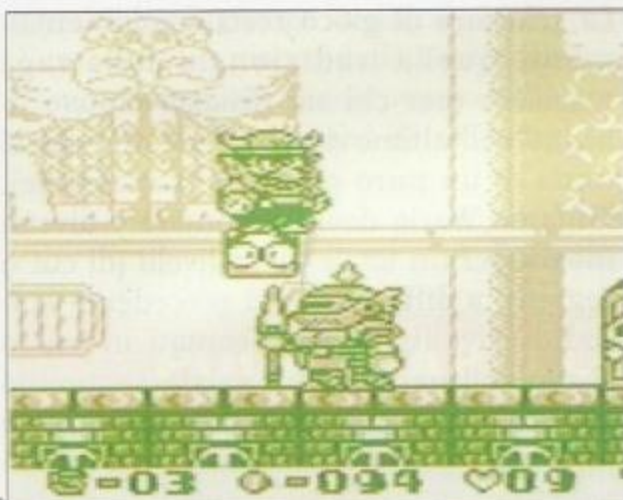
**NUOVA ACTION  
REPLAY 2 per  
Supernintendo**  
LIT 119.000



# WARIO LAND



**Gioia e tripudio! Direttamente dall'Olimpo dei Videogiochi Super Mario Land 3 viene a rischiarare le nostre grame esistenze. A noi non resta altro che dire: "Evviva!"**



Quest'armatura fantasma deve essere colpita tre volte a spallate per fare aprire un passaggio segreto.

**P**er capire di cosa stiamo parlando, sappiate che questo gioco ha fatto dire a Rical "Non ho parole", ad Apecar "Me pare 'n marituzzo" e a Scarlet "Che la forza sia con noi". Ma cerchiamo di mantenerci calmi, di conservare un certo distacco e di procedere passo per passo, da esseri razionali quali siamo. Innanzitutto partiamo dal titolo: *Super Mario Land 3*. I più svegli fra i lettori avranno intuito che si tratta del sequel di *Super Mario Land 2*, un giochillo che non aveva nulla di particolare se non il fatto di essere "IL" più bel titolo mai apparso per Game-Boy. E infatti passò pressoché inosservato... 97% su Game Power n°12 e tonnellate di cartucce vendute in tutto il mondo.



Passiamo ora al sottotitolo: *Wario Land*. Gli stessi lettori di prima avranno subodorato che si tratta del Kattivone che il prode Mario debellava sul finire del precedente episodio. Ebbene sì, in un'epoca di radicali mutamenti e trasformismo imperante il ruolo di protagonista è stato affidato a un "cattivo", un losco figura dallo sguardo psicotico che si propone come alter ego degenerato del solito idraulico. E così, dove il caro Mario era agile e delicato, Wario si muove con la grazia di un bulldozer; e se il primo si contentava di saltellare in capo ai nemici, il secondo ora li carica con delle devastanti spallate.

Inoltre, mentre il baffuto italiano muoveva guerra agli avversari di turno per cause nobili dal grande valore morale

## CACCIA AL BONUS

Alla fine di ogni livello potrete scegliere fra due diversi bonus stage.

### I SECCHI

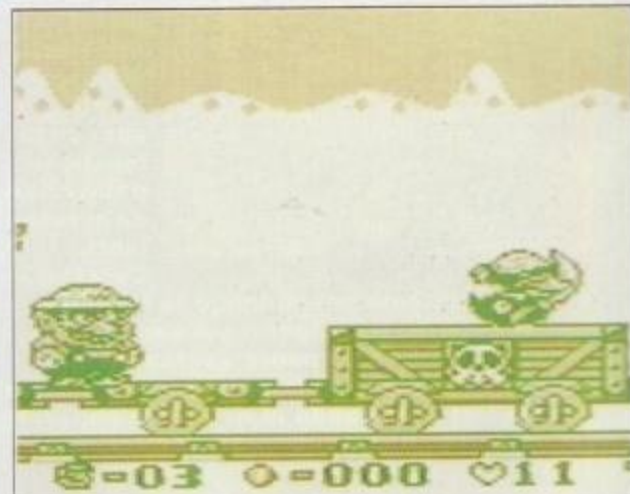


Questo stage permette di vincere un ammontare variabile di monete. Potrete fare tre tentativi (a pagamento) tirando la corda di uno dei due secchi. Se sarete fortunati un sacco di monete vi rotolerà in testa, altrimenti sarete tramortiti da un peso da 10 Kg in piena regione occipitale.

### IL TIRO AL BERSAGLIO



Qui avrete la possibilità di vincere fino a 50 vite, puntando da 20 a 100 monete sulla vostra abilità nel colpire i nemici che vi sfileranno davanti lanciando delle bombe a mano. L'en plein si ottiene con cinque centri su cinque tiri. Piuttosto difficile.



Wario come James Bond non ha paura dei treni in corsa. Evitate il boomerang e zompate sul papero.



## IL MONDO DI WARIO

Oltre a proporsi come un grandioso esercizio di programmazione (i maghi della Nintendo sono riusciti a tirar fuori l'inverosimile dal piccolo GB) *Wario Land* costituisce un notevole passo avanti rispetto al *Super Mario Land 2* anche dal punto di vista dell'estensione: ne si è passati da 28 a 40 livelli e sono stati introdotti alcuni passaggi segreti. Ecco a voi una panoramica su tutti e sette i mondi di WL con alcuni suggerimenti per affrontare i guardiani finali che vi ostacoleranno nel corso della vostra gita a base di razzie e saccheggi. Notate che per accedere a Sherbet Land dovrete scoprire un passaggio segreto che si trova nel livello numero 8, in Mount Teapot. Buona fortuna!

### MT. TEAPOT



Una montagna a forma di teiera... nulla di cui stupirsi. Il paesaggio presenta abbondanza di

acqua: cascate e correnti sottomarine metteranno alla prova la vostra perizia natatoria. Verso la fine del livello 8 troverete il passaggio segreto per il livello 14 e Sherbet Land. Seguite la freccia di monete saltando più in alto possibile. Il guardiano è un minotauro che cercherà di incornarvi: sbattetelo giù dalla piattaforma.

### STOVE CANYON



Violenta escursione termica: dai ghiacci alla lava, dal gelo alle palle di fuoco. Il pericolo costante

in questo mondo sarà quello di finire nel mare di lava che inonda gran parte dei livelli. Divertente il passaggio in cui dovrete saltare al volo su dei carri evitando i pipistrelli in picchiata. Il guardiano è un enorme faccione che distrugge a colpi di lingua il terreno sotto i vostri piedi. Colpitelo tre volte con i massi che vi spara.

### PARSELY WOODS



In questa foresta rigogliosa vi imbatte-terete spesso in insidiose palle chiodate rotolanti. Caratteri-

stici i livelli ambientati lungo la ferrovia con acrobazie travolgenti sui vagoni in corsa. Colpendo un punto esclamativo farete prosciugare il lago (notate che dopo averlo fatto, tornando ai livelli già superati ne troverete alcuni allagati). Il mostro finale è un fantasma che fluttua per lo schermo.

### RICE BEACH



nate sulla sabbia. Il livello più difficile è quello sotterraneo in cui sarete inseguiti da un macigno all'interno di un cunicolo. Il guardiano di fine livello è un uccellaccio corazzato: colpitelo tre volte in testa o dal basso mentre si fa a palla e va verso l'alto, dopodiché fatevi una bella doccia di monete.

### SHERBET LAND



La Terra dei Sorbetti onora il proprio nome presentando superfici ghiacciate in quantità il

che provoca una certa difficoltà nel controllo, ma ben presto si acquisisce la giusta sensibilità. Alla fine affronterete un enorme pinguino-pugile. Appostatevi sulla piattaforma di neve e saltategli in testa. Dopo il primo colpo indosserà un cappello pieno di punte, cambiate tattica e caricatelo alle spalle. In regalo: nove vite.

### SS TEA CUP



Ecco la nave dei pirati... naturalmente a forma di tazza. L'imbarcazione è infestata dai coc-

codrilli e dai granchi, ma nel complesso questo è uno dei mondi più facili. Alcuni livelli si sviluppano sott'acqua e presentano dei fiocinatori agguerriti ma agevolmente eludibili. Nel finale vi imbatte-terete in un malefico pennuto che vi respingerà con la corrente d'aria sprigionata dalle sue ali.

### SYRUP CASTLE



Il Castello di Sciropo non è troppo difficile e, in effetti, va giù tutto d'un sorso. Farete irruzione

nella camera da letto di una ragazza pirata (Wario è un vero screanzato) che chiamerà in aiuto un Genio da una lampada. In questo caso dovrete saltargli in testa cinque volte usando le nuvolette che fuoriescono dalla lampada come trampolino quando è in posizione orizzontale. A questo punto godetevi la sequenza finale.



A casa del nemico. Vi anticipiamo le sequenze finali dell'avventura di Wario: ecco il castello dei pirati.



Ecco l'ultimo dei guardiani di fine mondo: un genio con problemi di obesità che volazza per lo schermo.

(tipicamente il salvataggio di parenti e affini), lo spregevole Wario, fedele ai propri (infimi) principi etici, affronta mille pericoli spinto dal puro interesse: ha infatti sentito parlare delle favolose ricchezze detenute da una banda di pirati e parte per impadronirsene.

La struttura di gioco resta fondamentalmente quella tradizionale della saga mariesca (per chi sia rimasto chiuso in bagno nell'ultimo decennio ricordo che si tratta di un puro genere a piattaforme): l'infame Wario dovrà affrontare 7 diversi mondi per un totale di 40 livelli (di cui 9 segreti); a differenza del precedente episodio i livelli vanno affrontati in modo sostanzialmente sequenziale seguendo un itinerario fisso che si dirama, come in *Super Mario World*, in corrispondenza dei passaggi segreti. Alcuni livelli, quindici per la precisione, sono contraddistinti da un cerchietto lampeg-



giante e nascondono una serratura speciale al di là della quale rivelano un forziere contenente una grossa gemma, ottima per andare ad





Tra un livello e l'altro un momento di meritato svago: a voi la scelta fra due diversi bonus stage (vedi box).



Abbiamo trovato il passaggio segreto per Sherbet Land! Cinque nuovi livelli "glaciali" attendono Wario.



"Aiuto!! Un maniaco in camera da letto!". Wario non conosce l'etichetta e insidia senza riguardi la fanciulla.

• Pentothal

## POCHI CAPELLI, MOLTI CAPPELLI

Come in ogni episodio di questa saga, fanno la loro comparsa nuovi power-up. In questo caso sotto forma di stravaganti copricapi. Sappiate che Wario risulta piuttosto avvantaggiato rispetto al suo alter ego Mario perché ha la possibilità di iniziare ogni livello da "grande", anche se è giunto rimpicciolito alla fine del livello precedente.

### ELMO DA VICHINGO



Con le corna potrete infilzarvi nei soffitti e rimanere sospesi, inoltre le vostre spallate avranno potenza doppia e potrete sfondare i blocchi dall'alto sedendovici sopra.

### WARIO PICCOLO



Senza cappello, con la calvizie incipiente in bella vista, Scarlet ehm, Wario perde il suo usuale ghigno sadico. In questo stato si sente indifeso: cercate di rasserenarlo procurandogli dei power up al più presto.

### CAPPELLO A REAZIONE



Vi permette di proiettarvi in aria a velocità stratosferiche travolgendo (quasi) ogni nemico sulla vostra traiettoria. Utile per scoprire passaggi segreti.

### CAPPELLO LANCIAFIAMME



È devastante contro ogni sorta di nemico e funziona anche sott'acqua. Serve inoltre a distruggere i blocchi, visto che con questo in capo non potrete produrre le solite spallate.

## COMMENTO



Wario Land segna un nuovo standard nei giochi per GB surclassando *Super Mario Land 2* (che pure sembrava inarriabile) per qualità di programmazione. Lo sprite di Wario è molto più grande di quello di Mario nel precedente episodio. L'intero gioco è ancora più vasto, con una dozzina di livelli in più e una struttura più intrigante grazie ai passaggi segreti. Il sistema di controllo è stato rinnovato con grande vantaggio per la giocabilità, che pure era già ottima in *SML2*. Infine il nuovo personaggio è veramente azzeccatissimo. Per tutti questi motivi mi sono subito innamorato di *WL* e sono sicuro che anche voi condividerete questo sentimento. È un acquisto assolutamente obbligato per chiunque possieda un GB, uno di quei titoli che rendono la piccola console portatile di casa Nintendo un capolavoro di ingegno. Non è la prima volta che il Game Boy ci regala titoli "enormi" nonostante le sue ridotte dimensioni: non posso far altro che complimentarmi, ancora una volta, con la grande N.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Super Mario Land 3: Wario Land**  
Casa **Nintendo**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **3 posizioni di back-up**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                                 | SONORO                                                   | GIOCAB                                       | SFIDA                                                      |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Uno sprite enorme e neanche l'ombra di un rallentamento | Favolose musiche "mariesche". Tantissime e tutte diverse | Un controllo così perfetto da dare i brividi | È un po' troppo facile. Unica ombra nel generale splendore |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



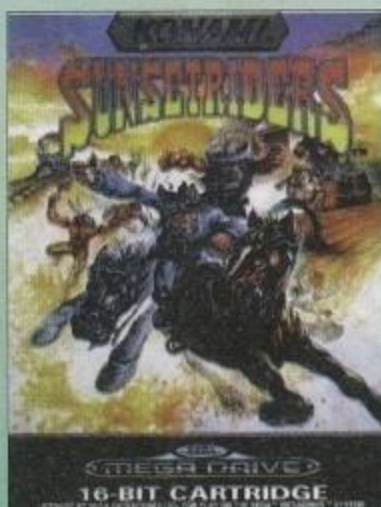


**NEWEL** srl  
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES  
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

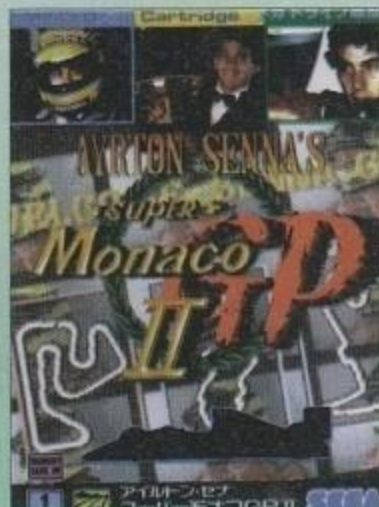
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)  
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)  
**ORDINA SUBITO:**  
**02 - 33000036** (5 linee r.a.)



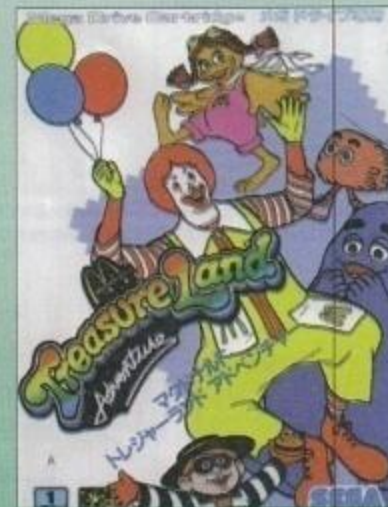
L. 59.000



L. 59.000



L. 49.000



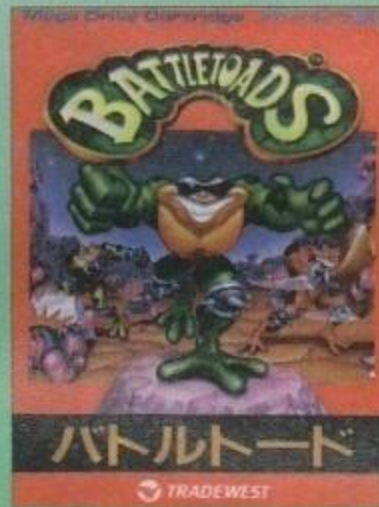
L. 49.000



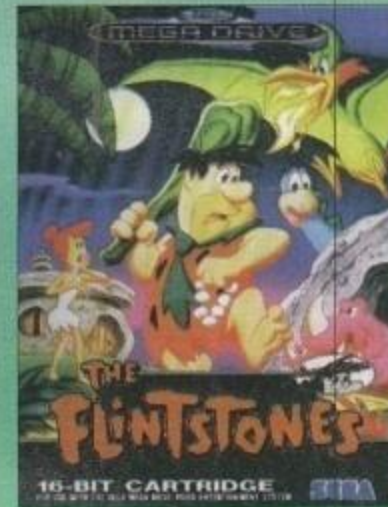
L. 59.000



L. 59.000



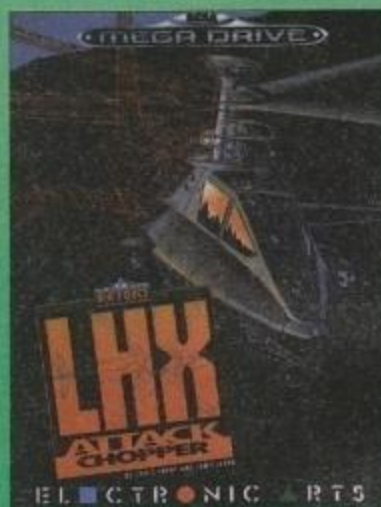
L. 49.000



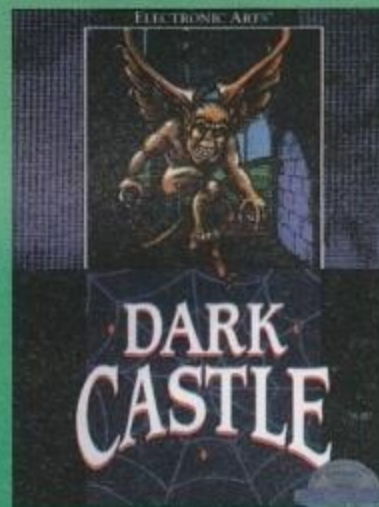
L. 69.000



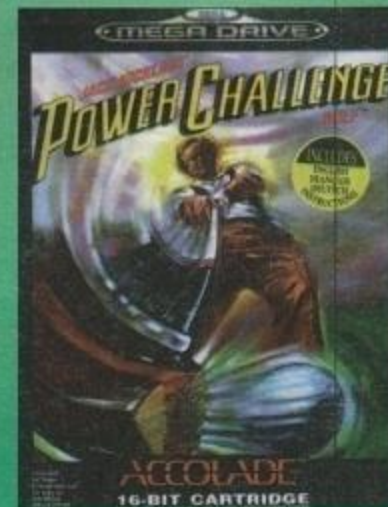
L. 29.000



L. 59.000



L. 39.000



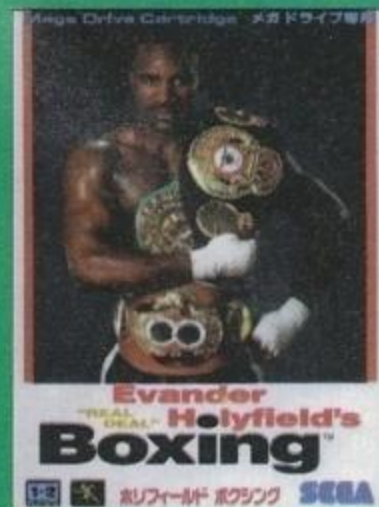
L. 69.000



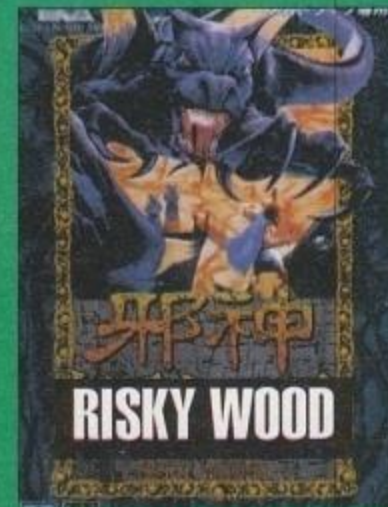
L. 39.000



L. 49.000



L. 29.000



L. 29.000

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.



# BUGS BUNNY

# RABBIT RAMPAGE



Perché credete che questa recensione sia finita nelle "tenere" manine di Red Fury? Sarà forse per la sua

naturale predilezione per i cartoon? Sarà per la somiglianza con il protagonista? O forse per il soprannome appiccicatole da Random ("Carotina")? L'opzione dei dentoni ci sembra la migliore!!!



Vile Coyote cerca di mettere le zampe su Bugs Bunny, avrà capito che con Beep Beep non ce n'è



**C**i siamo, è arrivato finalmente anche in Italia! *Bugs Bunny Rabbit Rampage* che avevate solo intravisto nelle news dello scorso numero è finalmente nelle mie mani!!! Ancora una volta

*Bugs Bunny* si ritrova invischiato in una delle sue solite situazioni da "corri-prendi la carota-e fuggi" tanto collaudate sia nella serie televisiva della Warner Bros sia in quella videoludica della Sunsoft che aveva preso il nome di *Looney Toons*.

Questa volta però pare che ci si sia messo di mezzo un disegnatore pazzo, uno di quegli animatori capaci di far vivere alle loro creature d'inchiostro (in questo caso di pixel) le avventure più sconcertanti che si siano mai sentite...e se alcune di queste cose non le ha provate neppure Apecar dall'alto della sua ormai decennale esperienza potete davvero iniziare a preoccuparvi! Ecco infatti, che il nostro conigliotto dalle lunghe orecchie dovrà riuscire a cavarsela egregiamente di fronte a nemici di ogni sorta: a cominciare dall'eterno antagonista Yosemite Sam e il

## CALCIONE ATTORCIGLIATO ROTANTE...

Gli strumenti della Acme non sono l'unico espediente per mettere ko gli innumerevoli avversari che vi troverete di fronte, in verità potrete usufruire anche di mezzi più violenti se vorrete a tutti i costi far sputare loro tutti i denti che hanno in bocca (oddio forse sono stata un po' truce... beh, pazienza!);

### IL CALCIO



Insomma, una sonora "zoccolata sui denti" non ha mai fatto male a nessuno, figuriamoci poi a uno di questi maledettissimi indianacci... con grazia però mi raccomando, sempre con grazia e con stile!

### L'ATTERRAGGIO "POTENTE"



Se proprio volete appiattare uno dei vostri nemici il metodo migliore per farlo è quello di atterraggi sulla capocchina con il vostro

### SPINNING ATTACK



Ovvero l'attacco più potente che Bugs abbia a disposizione. Per attuarlo non dovrete far altro che premere il pulsante per il lancio delle torte e quello del salto contemporaneamente e il vostro amato coniglio abatterà i nemici con un'estrema facilità.

### IL LANCIO DELLA TORTA



Ma io dico è un vero peccato sprecare tutta questa bella panna, la crema, la fruttina glassata per spiaccicarla in faccia a qualcuno... beh, ripensandoci però... Trust, vieni un po' qua!!!







Sembra proprio che Taz abbia mangiato troppo. In fondo, anche un "gozzo" come lui ha dei limiti.

suo inseparabile fucile a pallini, al terribile toro scatenato di un'ormai famosa arena (no Alex, non stiamo parlando di te!) fino al diavolo della Tasmania, il divoratore folle.

Per fronteggiare una serie di tali pericolosi tipacci Bugs Bunny avrà a disposizione un'innumerabile varietà di attacchi e di armi speciali: siamo infatti giunti al punto più esaltante di questa mirabolante cartuccia, ovvero le fantastiche produzioni della ACME, la ditta di cui si serve anche Wile il coyote per acquistare i suoi aggeggi cattura-struzzo.

Gli esperti di questa grandiosa organizzazione si sono adoperati per fornire a Bugs Bunny tutto ciò di cui poteva avere bisogno nella sua avventura: dai candelotti di



## 0033-5556767 ACME COMPANY. MAY I HELP YOU?

Utilizzando l'apposito pulsante potrete selezionare l'oggetto della ACME di cui avrete bisogno in quel momento, scegliendolo tra tutti quelli che avrete raccolto sino ad allora.

### FRECCIA

Utilizzandola apparirà un cartello con scritto "Bugs è stato qui". Ebbene, da lì ricomincerete se la vostra energia dovesse finire nella "immensa radura dell'eterna carota"

### BERSAGLIO

Lasciatelo da qualche parte e vedrete cadere a terra distrutto il poverino che si beccherà una tonnellata di ferro sulla testolina!

### TAPPO

Nello scontro con Big Bad Wolf dovrete "chiudergli la bocca" nel vero senso della parola, piantandogli il tappo in mezzo alle labbra non oserà muovere più un muscolo!

### PENNELLO

Colorate il gatto nero con una bella striscione bianca, a mo' di ultrà della juve, e vedrete che la tenera puzzolina se lo porterà via innamorata pazza (puzzola = Juventino = Paddy)!

### MARMELLATA

Questo intruglio sulla falsariga dei preparati di zia Marisa farà rimanere appiccicati i nemici in modo così buffo che ci rideranno sopra perfino loro!

### CAMPANELLO DA ROUND

Nello scontro con Crusher, il lottatore, utilizzatelo per fargli credere che il round sia terminato e poi massacrato!!!

### CANDEL-POLLO

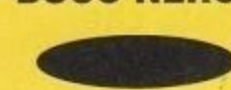
Ossia un candelotto di dinamite travestito da pollo arrosto. Da offrire a Taz con le condoglianze dello chef!

### INCUDINE



Sarà utile per spiacciare al suolo un certo torello di nostra conoscenza dopo averlo aizzato con un fiammante mantello rosso... mai fidarsi dei conigli con le orecchie lunghe!

### BUCO NERO



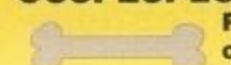
Una voragine, uno sconfinato precipizio nel quale cadrà ogni malcapitato che vi passerà sopra!

### CAROTA



Ripristina l'energia di Bugs Bunny.

### OSSI ESPLOSIVI



Fido, tesoro, mangia l'ossicino che ti dà la mamma, mangia... e poi esplodi!

### TORTE E POMODORI



Non è un supermercato ma in ogni caso una fornitura di armi da lancio non guasta mai!

### SPECCHIO



Una semplice arma come questa vi permetterà di riflettere il raggio delle pistole dei nemici spaziali facendolo convergere in modo che siano loro a subire gli effetti!

### CARROARMATO



Esploderà in faccia al nemico come il migliore degli strumenti bellici.

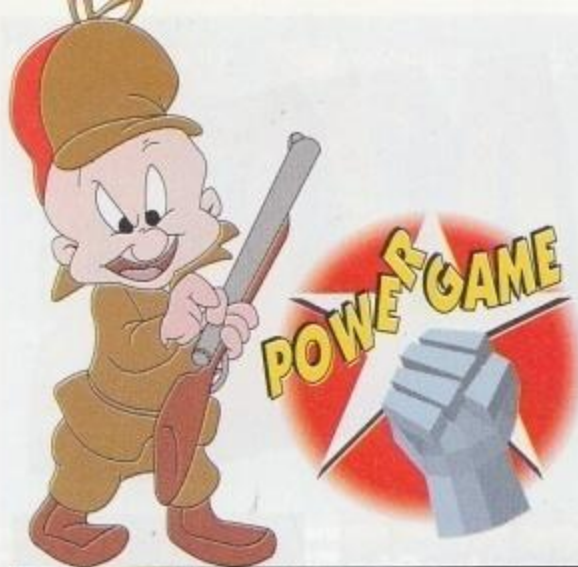
### BOMBE E DINAMITE



Cosucce esplosive, niente di troppo innovativo, ma pur sempre efficace!







Il calcio è sempre un ottimo modo per uscire da situazioni particolarmente difficili.



Dalla terra allo spazio il passo è breve. Bugs Bunny dovrà affrontarsi anche gli struzzi spaziali.

dinamite agli ossi esplosivi, a torte e pomodori da lanciare in quantità davvero considerevole, ma per maggiori informazioni vi rimando al box! La particolarità di questo gioco sta proprio nel modo in cui deve essere giocato: lo scopo infatti è farvi divertire e avanzare lungo i 10 mirabolanti livelli non servendovi della forza bruta (come farebbe il nostro caporedattore) ma cercando di cavarvela con le piccole astuzie che gli oggetti della ACME vi permetteranno di usare. Per fare un esempio il cattivaccio di turno con tanto di fucile a canne mozzate, sigarone in bocca e canottiera macchiata di sugo sarà atterrato dal "tremendo peso della ragione" se riuscirete a farlo passare sopra il bersaglio rosso della ACME che avrete preventivamente lasciato scivolare e sopra il quale sarà posto quel leggerissimo pezzo di ferraglia che prende il nome di incudine... da ribaltamento!!! Ricordate che alla fine di ogni livello riceverete un punteggio a seconda del modo in cui sarete riusciti a uscire dalla sezione, se

vi sarete comportati proprio come avrebbe fatto Bugs, ossia zompettando qua e là in cerca di succulente carotine e attuando tiri mancini ai danni dei vostri avversari, sicuramente verrete eletti Super-conigli!!!! That's all folks!

• Red Fury



Mentre aspetta i vostri comodi, Bugs Bunny non perde l'occasione per prendervi in giro, da bravo cartoons.



## COMMENTO

SN

Non potete darmi una cartuccia che mi faccia agire e pensare come un cartone animato e pretendere che non dia un power game, eh! Ragazzi che dire, *Bugs Bunny Rabbit Rampage* è sicuramente uno dei giochi più divertenti che io abbia visto negli ultimi tempi, a parte la grafica stre-pi-to-sa, il sonoro esaltante e i divertentissimi personaggi, la modalità di gioco, che si fonde tra un platform e un action, mi ha veramente fatto girare la testa. Il fatto che l'avanzamento risulti un po' semplice (in effetti non è affatto difficile arrivare alla fine dei 10 livelli) non sminuisce assolutamente il valore ludico di questa cartuccia perché l'importante non è il finirlo ma giocarlo al meglio. È un titolo dedicato sicuramente anche ai più piccoli perché le immagini sono curatissime, sprite enormi e divertenti, situazioni assurde proprie di un cartone animato. Insomma è straconsigliato ai patitissimi del genere e non, perché vi assicuro che dire di alcune situazioni che sono esilaranti è davvero poco. Grandioso!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Bugs Bunny Rabbit Rampage**  
Casa **Sunsoft**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **3**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME/AZIONE

| GRAFICA | SONORO | GIOCA B | SFIDA |
|---------|--------|---------|-------|
| 10      | 10     | 10      | 10    |
| 20      | 20     | 20      | 20    |
| 30      | 30     | 30      | 30    |
| 40      | 40     | 40      | 40    |
| 50      | 50     | 50      | 50    |
| 60      | 60     | 60      | 60    |
| 70      | 70     | 70      | 70    |
| 80      | 80     | 80      | 80    |
| 90      | 90     | 90      | 90    |
| 100     | 100    | 100     | 100   |

Da urlo e salto carpiato con avviamento a destra  
Ballare con le musiche da cartoon, perché no, io ci sono riuscito!  
Alla portata di chiunque, anche di chi non sa neppure cosa sia un joystick  
Riuscirà il nostro eroe a farla franca anche questa volta? Il seguito alla prossima puntata!



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P





Seguendo l'esempio della Parietti, mi accingo a tentare un esperimento di recensione interattiva. Con le vostre telefonate potrete decidere chi sarà l'eroe di questo gioco e fissare i punti principali della sua storia.

**D**riiiiiin!!!! Lettore: Pronto, buongiorno sono la Gisella e telefono per partecipare a questo esperimento. Senta io vorrei che il protagonista di questo gioco fosse Pippo Baudo. Una banda di cattivissimi macellai ha infatti rapito sua moglie per farne un piatto di affettati misti. Pippo dovrà affrontare mille pericoli cercando di non perdere i capelli (la sua energia vitale) fino a trarre in salvo la sua adorata mogliettina. Allora, le piace come idea? Recensore: Ehm, come dire, è sicuramente una storia molto originale, ma forse è meglio se sentiamo qualche altra proposta. Driiiiiin!!!! Lettore: Pronto, ciao mi chiamo Claudio e sono un appassionato di letteratura fantasy. Io pensavo a qualcosa di più particolare. In un tempo e

# SKYBLAZER



A sinistra, per sconfiggere questo inquietante occhio vi basterà evitare i suoi primi tre attacchi e quindi posizionarvi nell'angolo in basso a sinistra, dove non potrà raggiungervi.



Per sconfiggere questo tipo colpite gli occhi e la faccia sulla fronte cercando di evitare di essere schiacciati.



Posizionatevi nell'angolo a destra e riuscirete a colpire tranquillamente questo elefante sputa mele.



Ashura è veramente un osso duro... a meno che non usiate contro di lui il potere della Fenice!

## L'ARABA FENICE

Le ampole contenenti il liquido arancione servono per aumentare la vostra riserva di energia mistica. Questa energia si consuma quando utilizzate i poteri speciali. Man mano che proseguirete nel gioco acquisirete nuovi e più potenti poteri che vi saranno utili per sconfiggere i boss più arrabbiati.



**È il potere che avete fin dall'inizio. Una semplice, ma**

efficace, mezzaluna scaturisce dalle vostre mani andando a colpire tutto ciò che vi si trova davanti. È molto utile per distruggere gli avversari più pericolosi all'interno dei livelli.



**Questo è forse il più utile di tutti i poteri. Sky si trasfor-**

ma in una sorta di cometa e può così attraversare intere sezioni di livello utilizzando la sua spinta. È fondamentale per non impazzire nello schermo acquatico.



**Dei fulmini vanno a colpire ogni nemico presente sullo**

schermo distruggendolo all'istante. È una sorta di smart-bomb ma il suo effetto è naturalmente solo temporaneo e presto vi ritroverete nei guai come prima.



**È ora di fare la nanna. Con questo potere potete influire**

sullo scorrere del tempo e bloccare tutti i nemici presenti nello schermo. Ma benché momentaneamente paralizzati il loro contatto rimane comunque letale per Sky.



**Micidiali colpi di energia partiranno nelle otto direzioni**

senza dare scampo a chi vi circonda. Consuma quanto il potere del fulmine ma è molto meno efficace e sicuro, si sconsiglia quindi un suo uso frequente.







Le correnti di aria calda vi spingono verso l'alto, mentre l'aria fredda vi spinge verso la morte.



In questo schermo bonus si possono ottenere un sacco di vite extra raccogliendo i diamanti.

in un luogo non meglio precisato, un certo Raglan, signore delle tenebre e re della distruzione, convoca il suo braccio destro Ashura e lo esorta a chiamare a raccolta tutti i suoi malefici guerrieri per ribadire il suo dominio su tutte le terre conosciute. Per fare questo, Ashura decide di rapire Arianna, la rappresentante delle forze del bene, e di immolarla in onore del suo signore e padrone. I buoni a questo punto devono trovare un valoroso guerriero che riesca a salvare la bellissima Arianna dalle grinfie del male. Il prescelto è un giovane di nome Sky. Costui è ancora alle prime armi, ma nelle sue vene scorre il sangue di Sky-Lord, un potentissimo mago, e questo secondo gli anziani basta a garantirgli almeno una possibilità di successo. Sky, però, dovrà prima farsi le ossa in battaglia al fine di acquisire i poteri necessari per affrontare con successo il potentissimo Raglan. Lo aspettano tre isole piene zeppe di malefici guerrieri, ma Sky potrà sempre contare sull'aiuto di un vecchio saggio capace di rigenerare le sue energie e di farlo ripartire dal punto dove era arrivato.

R: Complimenti, davvero una bellissima storia. Ma sai anche dirmi qualcosa di più preciso sulle difficoltà che Sky dovrà superare?

L: Certo! Ci sono torri da scalare dove si corre costantemente il rischio di cadere di sotto, ci sono intricatissime foreste incantate, c'è un tempio infuocato e un castello congelato. Alcune

zone sono da attraversare in volo altre sono da superare a nuoto, e poi ci sono i terrificanti mostri finali. Questi ultimi sono enormi e capaci di ogni diavoleria, al limite dell'immaginabile! Tra l'altro nell'ultima isola Sky dovrà riaffrontare tutti i mostri precedentemente incontrati e i due supremi rappresentanti del male: Ashura e Raglan. Il primo è una sorta di pipistrellone mentre il secondo si presenta come un gigante capace di lanciare raggi laser e di sputare fuoco.

R: Come potete vedere l'esperimento è perfettamente riuscito, ma non penso che se ne faranno altri (puoi esserne certo! NdRandom).

• Trust



Nel livello acquatico se non sfruttate la forza del Comet Flash, potrete solo subire il volere della corrente.



**Invulnerabili? Eccovi accontentati!**

Una colorazione dorata indica l'avvenuta mutazione, purtroppo ha un effetto molto limitato nel tempo ma rimane comunque di grande utilità, soprattutto con alcuni cattivi di fine livello.



**Questo è il massimo che si possa desiderare. In**

cambio di due sole tacche di energia mistica riceverete ben quattro tacche di energia vitale. Inutile ricordare la sua estrema utilità per tutte le situazioni di momentanea debolezza.



**È l'ultimo e il più prestigioso dei poteri. Vi trasformerete in una bellissima**

fenice e potrete svolazzare in giro colpendo chi vi pare e piace. Ma vi conviene usare questo colpo solo con Ashura perché è molto dispendioso e di breve durata.



## COMMENTO

SN

Questo gioco è stato curato e realizzato davvero bene. La grafica è di ottimo livello, grazie anche a un sapiente uso dei colori e alle fantastiche animazioni del protagonista e di chi lo circonda. La giocabilità è molto alta, in diretta conseguenza del buon controllo e della grande varietà di situazioni, e anche il sonoro è piacevole. Ma tutto sommato *Sky Blazer* non convince completamente. Probabilmente è per via dell'eccessiva facilità e del fatto che in realtà, a parte i mostri finali decisamente originali, non c'è niente di veramente innovativo o che comunque faccia spiccare questo titolo tra un sacco di altri giochi simili. Sarebbe bastato un pizzico di fantasia e di lunghezza in più per renderlo memorabile e per fargli ottenere il primo posto nella vostra lista della spesa. Comunque è bene ricordare che l'elemento fondamentale in un gioco è il divertimento, e io personalmente mi sono divertito tantissimo giocando con questa cartuccia, quindi fate un po' i vostri conti...

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Sky Blazer**  
Casa **Sony Imagesoft**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                  | SONORO                                                | GIOCAB                                            | SFIDA                                   |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Personaggi e fondali molto curati e vari | La Sony non trascura mai questa parte nei suoi giochi | Molto divertente grazie anche a un buon controllo | Abbastanza lungo, ma anche molto facile |



## SOTTO CONTROLLO

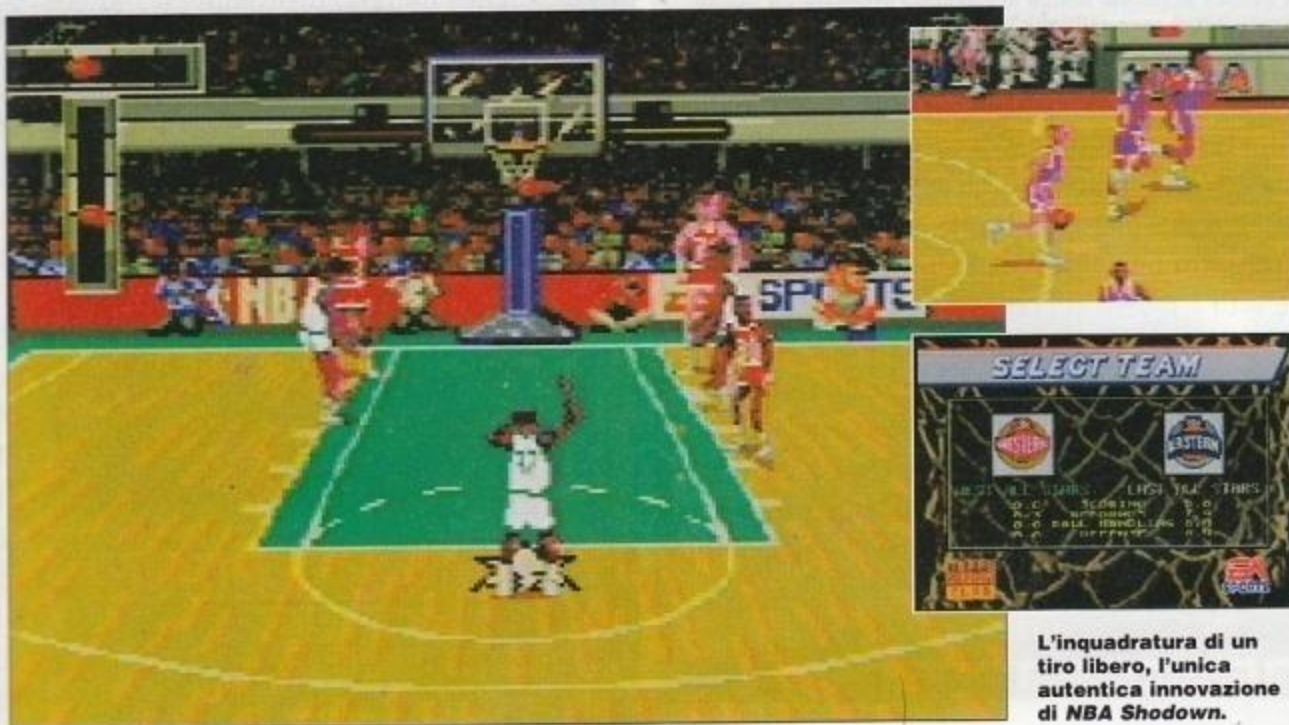


AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



# NBA SHOWDOWN 94



L'inquadratura di un tiro libero, l'unica autentica innovazione di NBA Showdown.



Dopo il successo incontenibile ottenuto da quel piccolo mostro chiamato *NBA Jam*, le principali softhouse

del mondo sembra si siano coalizzate per strappare all'Acclaim la palma di produttrice del miglior gioco sportivo di tutti i tempi. Accolade, Electronic Arts e Konami scendono idealmente in campo, ognuna con un titolo ispirato al basket. Riusciranno i nostri eroi a sconfiggere lealmente la comune avversaria senza infrangere le irrinunciabili regole di correttezza sportiva e, soprattutto, senza plagiare il grande capolavoro videocestistico?

## IL BOX PIU INUTILE DEL MONDO...

Vi assicuro che *NBA Showdown* non si merita niente di meglio. Beccatevi dunque l'elenco completo delle 33 squadre disponibili nel gioco: sono ovviamente presenti tutte le 27 squadre NBA, le due squadre "All Star" nonché quattro squadre "Custom" che riuniscono i migliori giocatori della lega in quattro rispettive categorie: quella dei "saltatori", quella degli "schiacciatori", quella dei "velocisti" e quella dei "jammers". Ricordiamo che le squadre "Custom" possono essere personalizzate inserendo i giocatori che, a proprio giudizio, meritano maggiormente il rispettivo posto in squadra. A lato di ogni team sono riportati quattro valori numerici che rappresentano la media rispettiva della squadra per quanto riguarda quel particolare aspetto di gioco. La media è stata ottenuta attribuendo a ogni giocatore un valore da 1 a 10 che rappresenta il rendimento dello stesso nella passata stagione. Divertitevi!

| Squadra               | % Realizz. | Rimbalzi | Controllo-Palla | Difesa |
|-----------------------|------------|----------|-----------------|--------|
| EAST ALL STARS        | 8,8        | 7,9      | 8,4             | 8,4    |
| WEST ALL STARS        | 9,0        | 8,3      | 8,6             | 8,6    |
| CUSTOM FLYERS         | 9,1        | 8,8      | 8,2             | 8,9    |
| CUSTOM JAMMERS        | 9,1        | 8,5      | 8,6             | 8,7    |
| CUSTOM SLAMMERS       | 8,8        | 8,0      | 8,5             | 8,4    |
| CUSTOM SKYERS         | 8,9        | 8,6      | 8,4             | 8,7    |
| ATLANTA HAWKS         | 7,5        | 7,8      | 7,8             | 7,9    |
| BOSTON CELTICS        | 7,6        | 7,6      | 7,9             | 7,7    |
| CHARLOTTE HORNETS     | 7,7        | 7,3      | 8,0             | 7,9    |
| CHICAGO BULLS         | 7,5        | 7,5      | 7,9             | 7,8    |
| CLEVELAND CAVS        | 7,6        | 7,5      | 7,9             | 7,8    |
| DALLAS MAVERICKS      | 7,2        | 7,6      | 7,3             | 7,4    |
| DENVER NUGGETS        | 7,4        | 7,6      | 7,5             | 7,8    |
| DETROIT PISTONS       | 7,4        | 7,3      | 7,6             | 7,8    |
| GOLDEN STATE WARRIORS | 8,0        | 7,6      | 8,3             | 7,9    |
| HOUSTON ROCKETS       | 7,5        | 7,5      | 7,7             | 8,0    |
| INDIANA PACERS        | 7,6        | 8,0      | 7,7             | 8,1    |
| LOS ANGELES CLIPPERS  | 7,5        | 7,7      | 7,6             | 7,9    |
| LOS ANGELES LAKERS    | 7,6        | 7,6      | 7,9             | 7,8    |
| MIAMI HEAT            | 7,5        | 7,6      | 7,7             | 7,9    |
| MILWAUKEE BUCKS       | 7,4        | 7,6      | 7,8             | 7,8    |
| MINN. TIMBERWOLVES    | 7,3        | 7,6      | 7,8             | 7,6    |
| NEW JERSEY NETS       | 7,4        | 7,6      | 7,6             | 7,8    |
| NEW YORK KNICKS       | 7,7        | 7,8      | 7,8             | 8,2    |
| ORLANDO MAGIC         | 7,6        | 7,6      | 7,7             | 7,7    |
| PHILADELPHIA 76ERS    | 7,7        | 7,6      | 7,7             | 7,8    |
| PHOENIX SUNS          | 7,6        | 7,8      | 8,0             | 8,1    |
| PORTLAND TRAILBLAZERS | 7,5        | 7,9      | 7,7             | 8,1    |
| SACRAMENTO KINGS      | 7,6        | 7,6      | 7,9             | 7,7    |
| SAN ANTONIO SPURS     | 7,7        | 7,7      | 8,1             | 7,8    |
| SEATTLE SUPERSONICS   | 7,6        | 7,9      | 7,8             | 8,2    |
| UTAH JAZZ             | 7,5        | 7,7      | 7,7             | 8,0    |
| WASHINGTON BULLETS    | 7,7        | 7,7      | 7,9             | 7,8    |

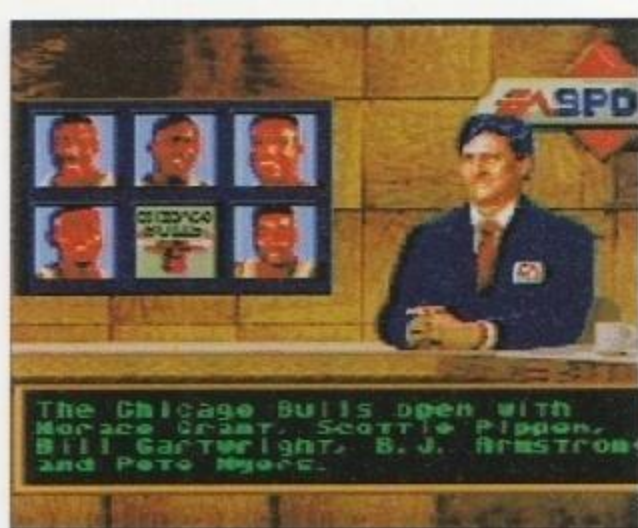


La classica inquadratura alla NBA Playoffs. Certamente efficace ma tremendamente monotona.



Un derby da sogno: Lakers contro Lakers. Chi avrà mai la meglio? A Vordak l'ardua sentenza!





**M**entre Accolade e Konami cercavano in fretta e furia di sfornare un nuovo gioco di basket che potesse reggere il confronto col titolo Acclaim, l'Electronic Arts correva ai ripari rifacendosi alla sua vecchia filosofia commerciale: propinare minestre riscaldate! Dopo tutto, che diamine, era pur sempre l'EA a rivestire il ruolo di "campione" uscente essendo la produttrice dei titoli della serie *NBA Playoffs*, i migliori simulatori cestistici sviluppati sinora per il sedici bit della grande "S". Che bisogno c'era allora di programmare un nuovo gioco se quelli già esistenti erano stati accolti con favore dal grande pubblico? Poche modifiche, effettuate in maniera un po' dozzinale, le minime necessarie per poter cambiare nome al gioco, ed ecco pronto un nuovo fiammante titolo della collana "EA Sports", alla facciaccia degli allocchi che lo compreranno! Tutto sarebbe filato via liscio se l'EA non avesse incontrato sulla sua strada il buon vecchio Vordak a romper loro le uova nel paniere! Bando ora alle polemiche e passiamo ai fatti: vediamo quali sono le principali caratteristiche che differenziano *NBA Showdown* dai predecessori: in primo luogo la velocità: il miglioramento è del tutto trascurabile, attestandosi intorno ad un aumento del 20%; è stata aggiunta la possibilità di partecipare a un intero campionato e non più, com'era stato finora, solo ai playoff; inoltre è stata introdotta l'opzione "custom" che consente di variare a proprio piacimento le regole fondamentali di gioco e di escludere così, se lo si desidera, l'infrazione di passi, di campo, di dieci secondi e così via. *NBA Showdown* è compatibile con il 4-Way-Play (ma non con il *Sega Tap*, ci vuol pazienza...) e consente a quattro giocatori diversi di prendere parte contemporaneamente allo stesso incontro. L'esecuzione dei tiri libe-

ri è stata completamente cambiata alterando la visuale che, da laterale, è passata a frontale, con la "telecamera" idealmente posizionata qualche metro dietro le spalle del tiratore. Ora anche l'allenatore può essere selezionato per decidere se adottare una tattica di gioco di tipo difensivo, offensivo o di contropiede. Infine si segnala la presenza di uno squallido tabellone elettronico, pallida imitazione di quello utilizzato in *FIFA*

*International Soccer*, che commenta, con degli altrettanto squallidi spot, le fasi fondamentali dell'incontro, come le stoppage, le "bombe" da tre punti, ecc. Non mi resta altro da fare quindi che complimentarmi ancora con i truccatori della Electronic Arts per la brillante operazione di "lifting" e soprattutto per la faccia tosta dimostrata nel presentare un gioco vecchio di quasi cinque anni come se fosse nuovo. A quando la nuova versione di *Pac Man*, oops, volevo dire di *The Super Boga-Boga Labirinth Game*?

• Vordak



Quel cornutacc..., cioè il sig. Arbitro, ha fischio uno sfondamento. Forse quello del suo naso?



I cestisti sono pronti a prendere il rimbalzo. È tempo di tirare fuori le unghie (in senso metaforico, ovviamente).

## COMMENTO

MD

Non trovo parole per commentare degnamente *NBA Showdown*, tranne, forse, una sola: vergogna! È veramente giunta l'ora di finirla di prendere la gente per il naso, ma cosa credono le software house, che siamo tutti deficienti? Soprattutto mi meraviglio che proprio l'Electronic Arts si sia abbassata a ricorrere a questi trucchetti da pescivendolo albanese! Oltretutto, il gioco è davvero di qualità appena passabile, il sonoro è pressoché inesistente, la grafica non ha avuto alcun miglioramento, così come la giocabilità, che pur rimanendo qualitativamente accettabile, non presenta il minimo miglioramento. Solo la longevità è stata toccata, grazie all'introduzione del campionato completo (capirai che sforzo...). Anche se, tra i tre giochi recensiti, questo è quello che ha avuto il punteggio più alto, invito i consumatori a NON cadere nella trappola e a risparmiare la cifra per qualcosa di più degno, magari lo stesso *NBA Jam*.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **NBA Showdown**  
Casa **Electronic Arts**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1/4**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **3**

## SPORTIVO

| GRAFICA                                      | SONORO      | GIOCA                                                                                      | SFIDA                               |
|----------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Così come in tutti gli episodi precedenti... | No comment! | Discreta ma non eccelsa, in tanti anni si poteva far qualcosa per migliorarla, e invece... | Buona idea quella del campionato... |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

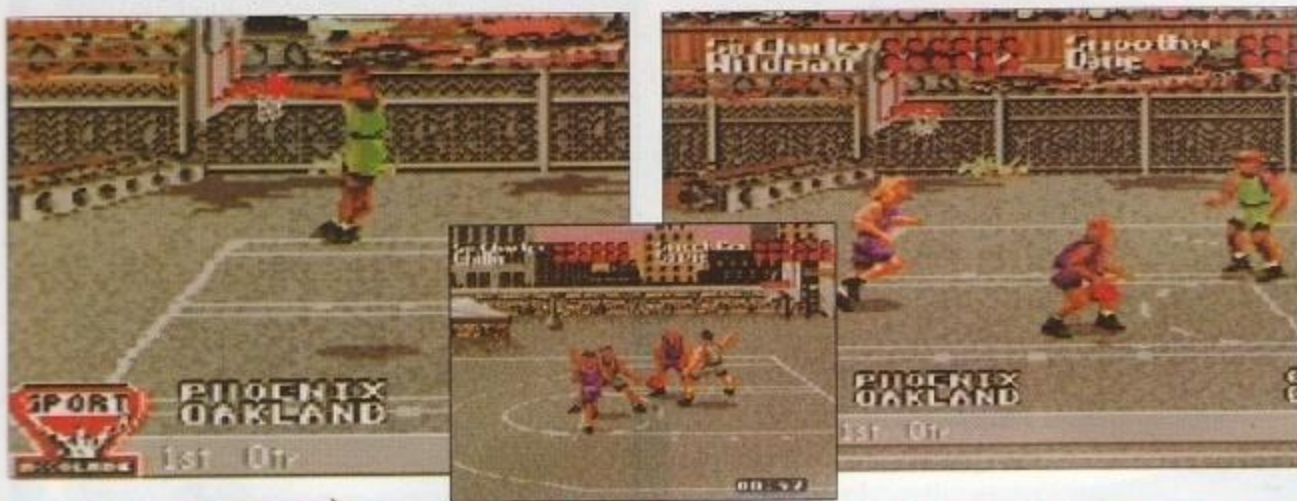


# BARKLEY SHUT UP AND JAM!



C'è chi usa la fantasia e chi invece cerca di riprendere le caratteristiche di un gioco che ha avuto successo per vivere del suo fulgido riflesso. Il secondo caso, oltre a essere piuttosto scorretto, a volte non riesce che a produrre dei timidi paliativi che lasciano l'amaro in bocca. *Barkley Shut Up 'n' Jam* rientra in quest'ultima categoria.

Il nostro allucinante viaggio nel mondo degli orrori videoludici continua, dunque! Questa volta si fa una capatina in casa Accolade. Qui l'atmosfera si fa rarefatta. Probabilmente, infatti, dopo i fasti di *Bubsy*, i programmatori sono caduti in letargo su un letto di allori e dormono ancora il sonno dei giusti! I pochi sviluppatori rimasti svegli dunque, entrati in riunione, ovviamente non prendono neppure vagamente in considerazione la possibilità di produrre un gioco originale e decidono, senza alcun indugio, di copiare in maniera spudorata un gioco già in commercio. Il fato vuole che nell'equipe selezionata sia presente, in maniera del tutto accidentale, una persona che addirittura capisce qualcosa di videogio-



## 16 SIMPATICHE CANAGLIE...

**"SIR CHARLES" BARKLEY:** Nato il 20 febbraio 1963 a Leeds, nella soleggiata Alabama, Barkley diventa giocatore principale della Auburn University cui fa vincere il titolo nella stagione '83-'84. Superata la fase giovanile, entra nei Philadelphia 76ers nell'84 e vi rimarrà fino al '92, quando passerà al Phoenix Suns, che riuscirà a condurre in finale nel '93. Così come nelle "arene" NBA, Sir Charles è un avversario micidiale nel basket da strada, sport da lui particolarmente amato e che pratica tuttora quando gli impegni professionali glielo consentono. Ovviamente, è il giocatore più forte di *Barkley: Shut Up and Jam*.

### STONEWALL

Un vero bruto: stategli alla larga o potrebbe scambiare la vostra testa per la palla.



### SWEET PEA

Ideale per i tiri da lontano, Sweet Pea potrebbe segnare un tiro da tre nel sonno anche se non disdegna le schiacciate mozzafiato.



### SARGE

Non sarà brillantissimo, ma è solido come il titanio. Non contate su di lui se volete un gioco spettacolare, ma se ciò che vi interessa è fare punti velocemente, allora avete trovato il vostro uomo.



### SPIKE

Un autentico bombarolo: lasciategli un attimo di respiro e, in men che non si dica, vi appiopperà una serie di tiri da tre, infilandone uno dietro l'altro.



### NEWT

Gli scout delle grandi squadre professioniste non sanno se chiamarlo in squadra o chiamare la polizia: Newt è violenza allo stato puro, ma non è dotato di una gran mira.



### FLY BY

Fuori dalla linea dei tre punti è praticamente inesistente, ma NON lasciatelo avvicinare al canestro per nessuna ragione: questo ragazzone è un mago delle schiacciate!



### WILDMAN

Più veloce di una scheggia, dotato di un'elevazione migliore di un canguro, Wildman ha però un punto debole: i rimbalzi.



### D-TRAIN

Non mettetevi mai davanti a lui in fase di tiro: se disgraziatamente la cosa dovesse infastidirlo, D-Train potrebbe strapparvi il cranio e tenerselo come portafortuna!



### SIR CHARLES

Vi abbiamo già detto tutto di lui, ma se volete sapere qualcosa di più, sappiate che non concede alcuna pietà sul rettangolo di gioco.



### T-BONE

Chi ha giocato con lui dice che potrebbe essere il migliore del gruppo, dopo il "Sir" naturalmente! Chi ha giocato contro di lui dice che è il migliore!



### CHILLY

Tre sole parole per definire questo giocatore proveniente dal Bronx: specialista-in-rimbalzi. Secondo solo a Barkley, è il compagno ideale per un giocatore dotato di buona mira e che ama tirare da tre.

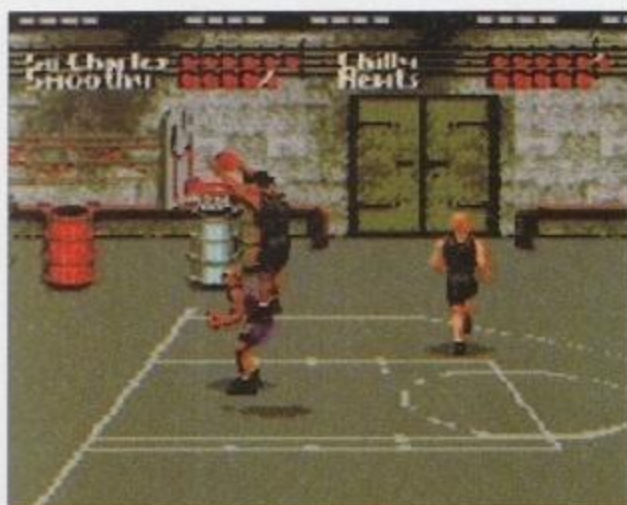


### FUNKY-D

Più preciso di un cecchino professionista, è in grado di fare miracoli dalla linea dei tre punti. Pressoché impedito nei rimbalzi, può essere il compagno ideale di Chilly.







Una schiacciata alla *Shut Up and Jam*, ovviamente il confronto con *NBA Jam* non è neanche da considerare.

chi! La cosa non manca di sorprendere i colleghi la cui attenzione si concentra subito sull'esperto. Questi, non senza un visibile imbarazzo, prende la parola e suggerisce che, in effetti, è uscito di recente un gioco che ha riscosso qualche vago successo tra il pubblico e che potrebbe servire allo scopo. Allora è deciso: il titolo da copiare sarà *NBA Jam* e dovrà essere prodotto il più velocemente possibile, in modo da sfruttare l'entusiasmo sollevato dal gioco *Acclaim*. Pochi mesi e il gioco è pronto: verrà distribuito col titolo di *NBA Pam* ed è praticamente identico al quasi omonimo. Qualcuno fa rispettosamente notare che l'*Acclaim* potrebbe prenderla male e non mandare più i calendarietti natalizi in occasione delle vacanze invernali. Si



### SMOOTHY

Velocissimo e oltremodo pericoloso, principe delle schiacciate e buon tiratore da tre, ha il suo tallone d'Achille nei rimbalzi.



### GUNNER

Incapace di realizzare anche le schiacciate più elementari, è però in grado di segnare virtualmente da qualunque posizione del campo ed è imbattibile nei rimbalzi.



### XAOS

È il fanalino di coda dell'intero gruppo. Non è malissimo nei tiri da sotto ed è abbastanza veloce, però se non gioca in coppia con qualcuno di più robusto rischia di fare una figura esecranda.



### DANE

Non ha praticamente punti deboli ed è, con ogni probabilità, il giocatore più forte dopo Barkley. Non a caso, se riuscirete ad arrivare in finale, li incontrerete in coppia. Uomo avvisato...



stosi e multimiliardari palazzi dello sport si passa ai campetti di periferia suburbana delle grandi città statunitensi. Nel frattempo, il titolo viene cambiato in *NBA Vam*. Così, però, lo scenario sembra troppo povero: cosa ci fanno i giocatori NBA in un impervio campetto di cemento, tra immondizia e topi morti? Ancora un po' di tempo e *NBA Mam!* vede finalmente la luce: il gioco narra la storia di un gruppo di ragazzi alcolizzati a cui le rispettive madri impediscono di guardare le partite NBA in TV! Ma le cose non vanno ancora bene: così il gioco è troppo sordido, servirebbe il nome di un grande e celebre atleta a far da padrino e portafortuna al prodotto. Sfortunatamente, in quel periodo Ezio Greggio (capitano della nazionale Artisti Televisivi di calcio) è occupato a girare il film 'Il Silenzio dei Prosciutti' ed è quindi indisponibile. La scelta ripiega allora su un giovane e promettente cestista di colore, tale Charles Barkley. Dopo infinite ed estenuanti trattative (pare che Barkley si ostini ad affermare di essere un famoso giocatore dei Phoenix Suns!), gli accordi vengono finalmente suggellati e *Barkley: Shut Up and Jam!* viene lanciato sul mercato. Il bilancio: due morti e dodici feriti (d'accordo, la battuta è pessima, ma vi garantisco che il gioco non è da meno!)

• Vordak



2 diversi scenari in cui si svolge il gioco. Dallo squallido panorama suburbano, alle soleggiate spiagge della Florida.



La finale del torneo ha luogo in un campo come Dio comanda: l'arena di Phoenix.

## COMMENTO



Okay, credo che ci siamo capiti: *Barkley: Shut Up and Jam* è una copia STRUTTURALMENTE identica a *NBA Jam*: è un gioco di basket due-contro-due, è totalmente privo di falli e le uniche infrazioni fischiate sono quelle di 24 secondi e di interferenza difensiva, ecc, ecc. Pensate che addirittura i comandi sono uguali, con il caratteristico pulsante Turbo. L'unica differenza riguarda l'ambientazione in cui il gioco ha luogo: invece dei fastosi templi dello sport professionistico, le partite si svolgono in otto diversi campetti pubblici di periferia, tra bidoni di spazzatura e ringhiere arrugginite. Ci tenevo a precisare che i due giochi sono identici dal punto di vista strutturale perché, dal punto di vista qualitativo, siamo su un altro mondo: la grafica, la velocità e la giocabilità sono assolutamente incomparabili con quelle del capolavoro *Acclaim*. Manca poi il tradizionale commento parlato che costituiva la classica ciliegina sulla torta di *NBA Jam*. Insomma, un giocone, utilizzabile anche come fermacarte e per stabilizzare un tavolo che dondola.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Barkley: Shut Up and Jam**  
Casa **Accolade**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1/4**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

| GRAFICA             | SONORO                                | GIOCAB                                  | SFIDA                                                                                              |
|---------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Appena passabile... | Non si vede, non si sente... Non c'è! | Un pallida imitazione di <i>NBA Jam</i> | Offerta la possibilità di scegliere tra partita singola, torneo o campionato. Niente di esaltante. |



## SOTTO CONTROLLO



## AGIRE & PENSARE





## COMMENTO



**Hyper Dunk** dà l'idea di una cartuccia sviluppata in tutta fretta. La grafica è decisamente confusa e imprecisa. Gli sprite dei giocatori sfarfallano frequentemente quando entrano in collisione, così come sfarfallano i "markers" che ne indicano la relativa posizione fuori campo. Oltretutto, il gioco è piuttosto lento e non regge minimamente il confronto con la maggior parte dei titoli di basket già in commercio, almeno per quanto riguarda la giocabilità. Il sonoro, in compenso, è veramente mediocre, pochi effetti campionati e alcune gracchianti frasi digitalizzate (sempre le stesse) commentano l'incontro. Se, oltre a tutto questo, aggiungete la presenza di un fastidioso "bug" (in alcuni momenti canestro e tabellone scompaiono misteriosamente dal campo per qualche secondo), vi renderete conto da soli della qualità globale del prodotto: *Hyper Dunk* non è un titolo da sottovalutare con leggerezza, ma bensì un gioco da buttare con decisione!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Hyper Dunk**  
 Casa **Konami**  
 Distribuzione **Ufficiale**  
 N° Giocatori **1-4**  
 Continua? **Password**  
 Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

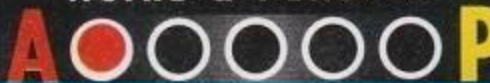
| GRAFICA                               | SONORO                                                                       | GIOCATAB                                                           | SFIDA                                                             |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Brutti gli sprite, orrendi gli sfondi | Mediocri effetti sonori accompagnati da una telecronaca monotona e snervante | Dalla Konami è lecito aspettarsi qualcosa di decisamente migliore! | Raggiunge una sufficienza stirata grazie all'impiego del Sega-tap |



## SOTTO CONTROLLO



## AGIRE & PENSARE

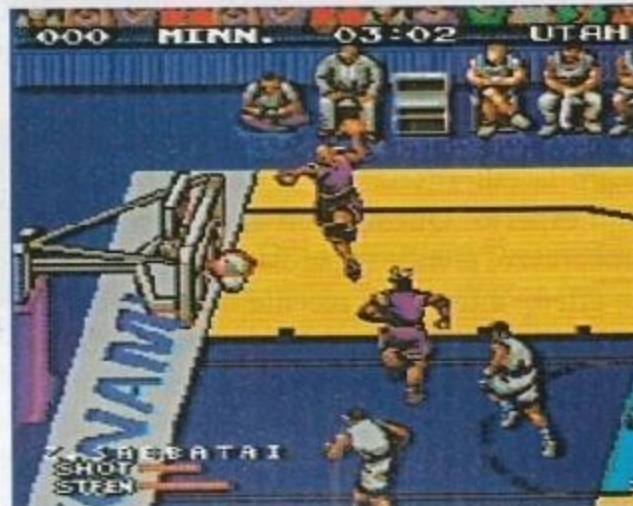


# HYPER

# DUNK



La partita si svolge 5 vs 5, ma la risoluzione dei giocatori e le loro prestazioni lasciano molto a desiderare.



Una schiacciata "spettacolare". Adesso non ditemi che non notate differenze con *NBA Jam*...



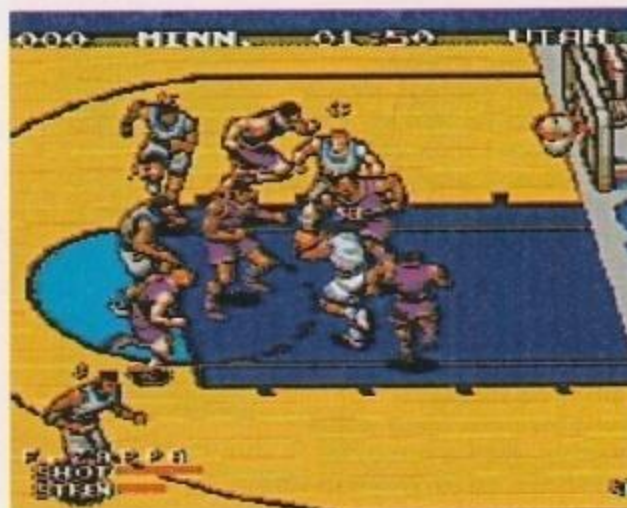
Continuiamo il nostro viaggio all'interno del magico mondo del basket ludico.

La Konami scende in campo con *Hyper Dunk*, ma sembra che il suo attacco sia quanto meno spuntato, vediamo di scoprire il perché...

Torna, dopo una pausa di qualche anno, la fortunata produttrice di *Double Dribble* a proporci un nuovo gioco di basket a tutto campo. Appare subito singolare il fatto che si sia deciso a sfornarlo proprio in concomitanza con l'uscita del "blasonato" titolo *Acclaim*, così come è singolare che, mentre per *Double Dribble* la Konami abbia (pare) fatto carte false pur di ottenere la licenza NBA, in questo caso abbia invece deciso di optare per delle squadre fittizie e assolutamente immaginarie. Tutto questo sarebbe giustificabile da parte di una casa economicamente in cattive acque, ma non è certo il caso della Konami, il cui fatturato annuo è confrontabile addirittura con quello della stessa Sega. Tutto ciò sembra pertanto lasciar supporre che la Konami abbia deciso di lanciare *Hyper Dunk* in fretta e furia, prestando così fede al proverbiale detto popolare di "battere il ferro finché è caldo" che, in questo particolare caso, si traduce semplicemente nello sfruttare il più possibile il polverone sollevato da *NBA Jam* prima che l'entusiasmo generale del pubblico nei confronti di questo genere di giochi cali. Ma torniamo al gioco in sé: *Hyper Dunk* è una simulazione di un incontro di basket giocato a tutto campo in cinque-contro-cinque da

delle immaginarie squadre professionistiche statunitensi, rappresentanti le principali città americane (sedici in tutto). Il menu di gioco consente di scegliere tra le regole NBA (es. 24 secondi entro cui tirare) o FIBA (30 secondi entro cui tirare), nonché la durata dell'incontro (quattro quarti da 2, 4, 8 o 12 minuti). Si può decidere di giocare in modo arcade, senza cioè che venga fischiato alcun fallo e senza che i giocatori risentano della fatica accumulata nel corso dell'incontro, oppure in modo simulazione, con la conseguente introduzione di falli, stanchezza, sostituzioni e time-out. Naturalmente è offerta la possibilità di cimentarsi in un singolo incontro amichevole, sia contro il computer che contro giocatori umani, oppure affrontare tutte le rimanenti squadre in una serie di playoff. Oltre a questo, desidero ricordare che *Hyper Dunk* è compatibile con l'adattatore Sega-tap, che consente a quattro giocatori umani di prender parte contemporaneamente alla stessa partita. Game over.

• Vordak



Mischia in area, se così si può chiamare la zona sotto il canestro.



# STRIKER

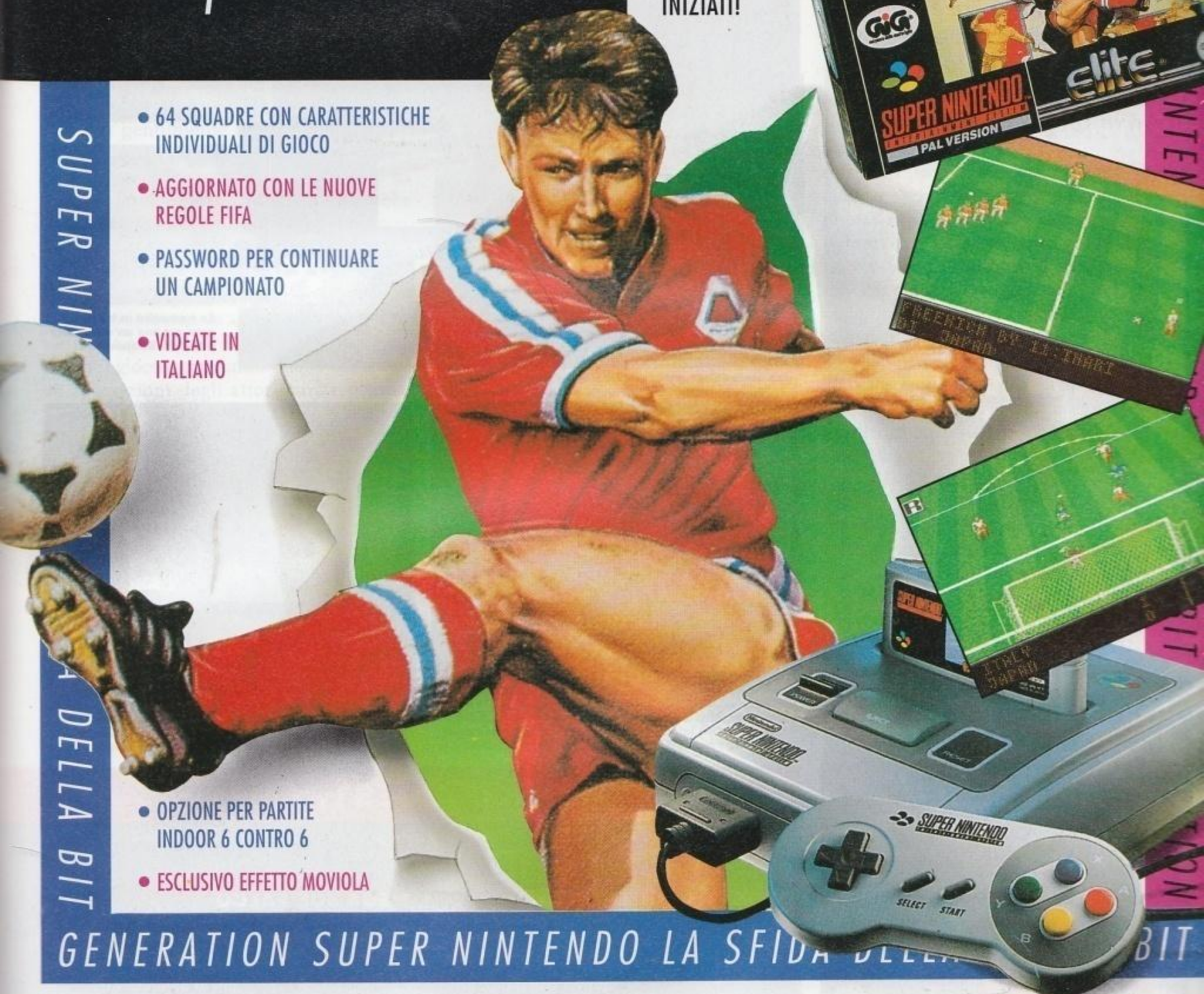
*I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!*

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMIONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!



- 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
- AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
- PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
- VIDEATE IN ITALIANO
- OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
- ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA



GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



IL NUMERO UNO NEL MONDO



# PRIZE FIGHTER



Tom Zito e la Digital Pictures hanno colpito ancora! *Prize Fighter* è il titolo della loro nuova produzione per Mega CD. Un gioco di boxe con attori in carne ed ossa (rotte)...

**D**opo *Ground Zero Texas*, recensito qualche mese fa su queste pagine, la Digital Pictures di Tom Zito ci riprova, ma questa volta cambia genere, producendo un titolo sportivo. Sempre realizzato utilizzando dei veri attori, *Prize Fighter* è un gioco di pugilato realizzato con una prospettiva tanto cara al buon vecchio *Mike Tyson Punch Out*, cioè da dietro il pugile che state impersonando. Solo che, questa volta le cose sono state portate al massimo del realismo, la visuale del giocatore non è dalle spalle del pugile bensì dal punto di vista dei suoi occhi. Già, perché come riferito nell'introduzione, il giocatore diventa parte integrante del gioco, proprio come se la sua realtà fosse quella espressa sullo schermo. Così, prima di salire sul ring vedrà il viso dell'allenatore che gli dà consigli sul come affrontare l'avversario, verrà "accecato" dai flash dei fotografi, affronterà gli sguardi incuriositi ed eccitati del pubblico e, una volta salito sul ring - dove si svolge il gioco vero e proprio - si tro-



Le immagini in bianco e nero creano un'atmosfera da "Toro Scatenato".



Il diretto sembra destinato ad andare a segno, ma non cantate vittoria troppo presto.



Gli avversari si muovono con estremo realismo, e riuscire a colpirli non è assolutamente facile.



I secondi vi guardano sconsolati dall'alto del vostro angolo. Sembra che per questa volta sia andata male, vi sembra quel di essere stati investiti da un camion?

## ...E NELL'ANGOLO A DESTRA...

I pugili che potrete incontrare sono solo quattro. La vostra carriera inizierà con avversari più giovani e inesperti per arrivare fino all'incontro con il campione. I punti potenza rappresentano la forza di ogni pugile.

### HONEYBOY HERNANDEZ



**703 Punti Potenza.** Honeyboy è un pugile giovane e decisamente inesperto, ed è quindi consigliabile

far iniziare da lui la vostra scalata al successo. State attenti però, è più duro di quanto non sembri.

### MEGA JOE FALCO



**1439 Punti Potenza.** Viene chiamato il Sultano del Pugno. È un vero picchiatore e non si arrende mai,

anche perché sa perfettamente che un suo solo colpo, se ben piazzato, può abbattere qualsiasi avversario.



verà di fronte il pugile avversario che saltella, si scalda i muscoli o lo schernisce. I pugili avversari sono tutti perfettamente caratterizzati e possiedono un modo di combattere che differisce da un pugile all'altro.

L'azione, durante l'incontro, si risolve nel tipico gancio destro, diritto sinistro, uppercut, colpo alla figura e via dicendo. Per essere sinceri è caldamente consigliato il joypad a sei tasti perché, visto che i colpi da portare sono proprio sei, si eviterà di farsi venire i crampi alle dita. Inizialmente, se viene selezionata l'opzione "help", il computer vi indicherà il tasto da pigiare per portare a segno un colpo, ma questo solo per il primo round, dal secondo in poi saranno cavolacci vostri. Capire esattamente quando far partire un colpo non è per niente facile, e il bell'imbusto che vi saltella davanti crea più confusione che altro, senza contare che quando i suoi colpi vanno a segno fanno piuttosto male.

I pugili da affrontare sono quattro (descritti nel Box gentilmente concesso dalla Aunt Marise Inc.) e, anche se possono sembrare un po' pochini, sono decisamente duri da sconfiggere. Questo particolare dovrebbe deporre a favore della longevità del gioco, ma le cose non stanno proprio così. Infatti, la ripetitività e la frustrazione che si provano nel vincere il primo incontro è inversamente proporzionale al divertimento che se ne ricava giocando.

Tutto il gioco è strutturato molto bene, con le apparizioni degli attori curate ottima-

nate dallo specialista che ha curato i film di "Rocky"), ma oltre all'impressione di essere all'interno di un film, che senza dubbio è una sensazione notevole, il tutto si risolve in una specie di picchiaduro ripetitivo e poco spettacolare. Sono sicuro che riprendere le immagini dei quattro pugili, comprese le espressioni quando vengono colpiti, o quando vanno al tappeto, non sia stato sicuramente facile e abbia richiesto un grosso sforzo umano e materiale, ma la pecca vera e propria è la scarsa giocabilità e varietà che il gioco presenta.

Sicuramente è un passo importante - è da queste iniziative che nascerà il modo di giocare del futuro - però oggi come oggi *Prize Fighter* non regge il confronto con titoli meno sofisticati ma più giocabili.

• Random



Un colpo andato a segno! Niente male, ma dovrete colpire l'avversario molte altre volte se volete vincere.



L'arbitro vi sta contando: se non vi rialzate entro i fatidici 10 secondi per voi il match è finito.



Mega Joe all'attacco. Per evitare i colpi potete spostarvi a destra e a sinistra, oppure coprirvi con i guantoni.

#### T. REX HAWKINS



**2974 Punti Potenza.** Con il dinosauro da cui ha preso il nome ha in comune la potenza e la determinazione. Non smette di colpire finché non vede il suo avversario esangue sul tappeto. Ha un punto debole: quando indietreggia si scopre, voi cercate di colpirlo il più forte possibile.

#### NUKE "THE DUKE" JOHNSON



**5312 Punti Potenza.** Nuke è il campione. In azione sembra un bombardiere invisibile che si avvicina al suo obiettivo e colpisce senza pietà. È un freddo, ma il suo sangue ribolle quando è in combattimento. Non potrete incontrarlo finché non avrete sconfitto T. Rex.

## COMMENTO



*Prize Fighter* è un buon gioco, non eccezionale, ma sicuramente buono. Il problema è che, nonostante la buona volontà, non riesce ad appassionare completamente, non riesce a coinvolgere. La presentazione, le mosse dei pugili avversari, gli interventi dell'arbitro, le urla della folla, tutto ciò che fa da contorno al gioco è perfetto, ma è quando viene il momento di mettere mano al joypad che ci si rende conto della scarsa giocabilità di questo titolo. Certo, mettere KO il proprio avversario dà davvero soddisfazione, ma una volta fatto non si è invogliati a ripetere l'impresa. Volendo analizzare approfonditamente *Prize Fighter*, si può dire che è un gioco perfetto se vi piace la boxe, per un paio di giorni, forse anche meno, ma nulla di più. Credo che sia da lodare il tentativo, l'idea che sta dietro al gioco, ma è logico che questo non basta a elevarlo al di sopra del livello del titolo "bello da vedere, ma non eccezionale da giocare."

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Prize Fighter**  
Casa **Sega**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Passaword**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

| GRAFICA                              | SONORO                                | GIOCAB                             | SFIDA                                             |
|--------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Non credo sia il caso di commentarla | Tutto quanto digitalizzato, perciò... | Ripetitivo e noioso a lungo andare | È davvero difficile avere ragione degli avversari |



## SOTTO CONTROLLO

In combinazione coi tasti determina il tipo di colpo



## AGIRE & PENSARE







"John Rambo sembrava addormentato. Gli occhi semichiusi, la faccia rilassata,

l'espressione assente. In realtà era al massimo della concentrazione. Questo era il suo unico limite: quando pensava, la gente non se ne accorgeva."

# CHOPLIFTER III

## RESCUE ★ SURVIVE

**C**on questa introduzione, spudoratamente copiata da un divertentissimo libro ("Saigon era Disneyland (in confronto)" di Gino & Michele), iniziamo a entrare nel clima di questa cartuccia. *Choplifter III*, come è facile intuire dal nome, è il seguito di un giochino che ha fatto la storia dei video giochi. Quando si è a corto di idee, infatti, non c'è niente di meglio che andare a frugare tra nuovi e vecchi classici per riproporre lo stesso identico gioco a un pubblico nuovo. Di solito ci si limita a un lifting esterno, evitando così di sforzarsi anche solo minimamente per aggiungere qualcosa di originale. In parte questo discorso vale anche in questo specifico caso, ma tutto sommato è andata meglio di quanto ci si potesse aspettare. Per nostra fortuna infatti, anche a distanza di anni la struttura di base del primo *Choplifter* è rimasto dannatamente originale e avvincente, e in più questo seguito la ripropone leggermente ampliata e migliorata. Come in passato, voi interpretate una sorta di Rambo che, solo con il suo elicottero, deve penetrare nel cuore delle basi nemiche, qui deve recuperare gli ostaggi che si trovano pri-

gionieri e riportarli sani e salvi nella base alleata. L'elicottero può essere rivolto in tre direzioni diverse e a ogni direzione corrisponde un diverso tipo di volo e di sparo. Quando il muso del vostro "frullatore" è rivolto a destra o a sinistra potete spostarvi velocemente e sparare in direzione orizzontale, mentre quando è rivolto verso di voi potete sparare in direzione verticale e atterrare con minor rischio di andare a sbattere. Tipico di questo terzo episodio è invece il richiamo ai classici sparatutto con tante armi diverse e mega-nemici finali. Il gioco è suddiviso in tre settori composti da quattro livelli ciascuno, in tutti i livelli avrete un certo numero di ostaggi da liberare e in particolare nel terzo e nel quarto livello di ogni settore dovrete affrontare anche i già citati grossi cattivoni che vi spareranno a più non posso. Tutti i proiettili che vi colpiscono vanno a intaccare la vostra energia, e una volta finita questa la vostra missione sarà finita. Ma non temete, avete una buona scorta di elicotteri che vi permette di tornare subito in campo e preziose zone alleate dove potete far riparare i danni subiti.

• Trust



Se non vi sbrigate a volar via questa



L'unico modo per raccogliere i naufraghi è la scaletta.



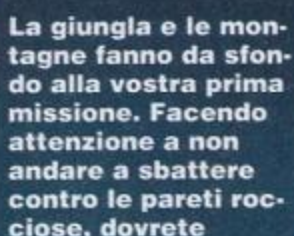
Siete al cospetto dell'ultimo mostro, e vi garantisco che è un osso duro.



Il vento vi spingerà contro la piattaforma se non fate nulla.



## DESERT STORM

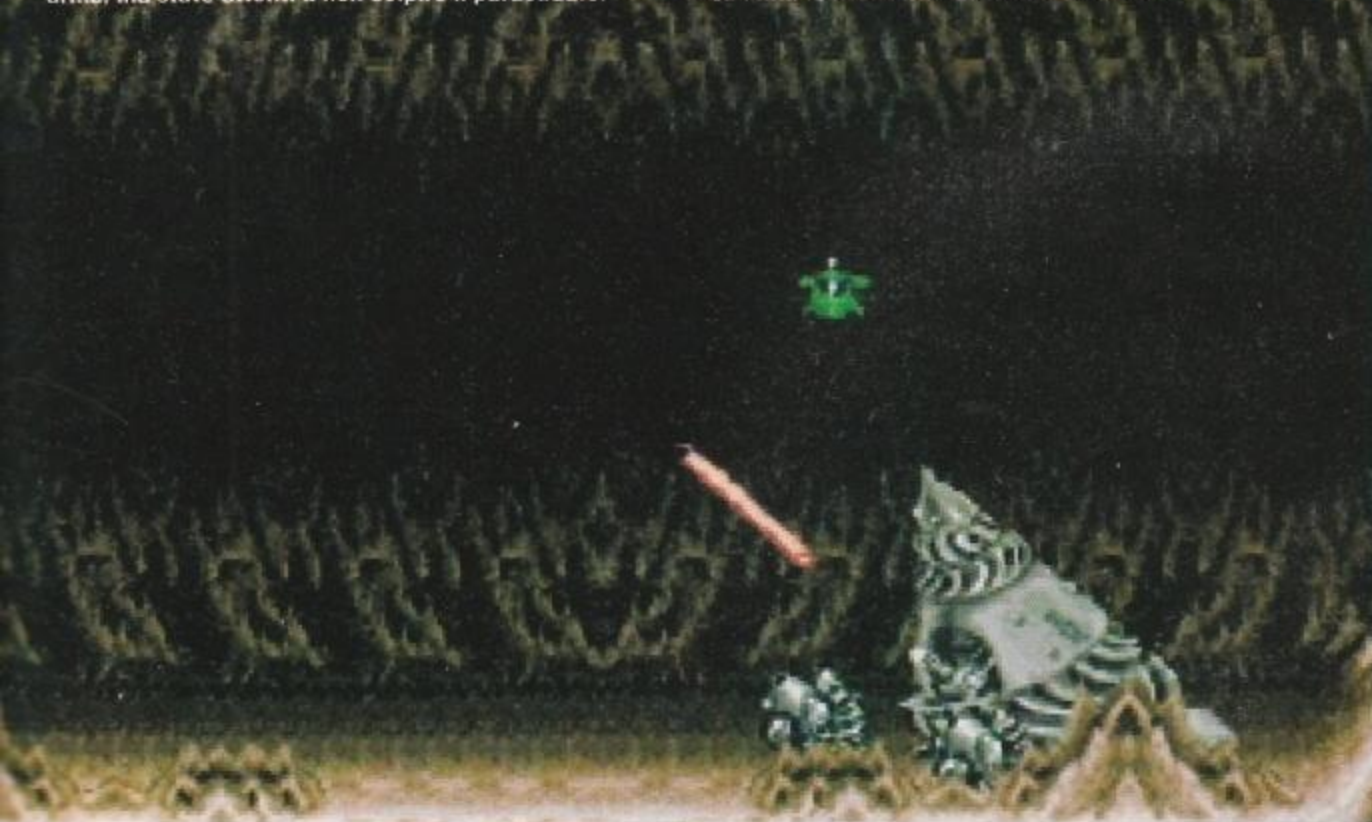
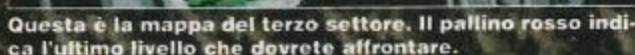
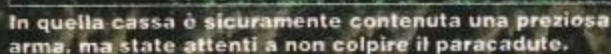


**Nel deserto per fortuna non ci sono le montagne, ma non per questo la vostra missione sarà facilitata! Il nemico ha infatti nascosto gli ostaggi in profonde**

**La vostra missione  
si fa sempre più dif-  
ficile. Adesso infatti  
dovrete andare a  
recuperare gli  
ostaggi direttamen-  
te sulle navi  
nemiche o addirittu-**

**Questo è l'ultimo settore della vostra missione. In una metropoli straziata dalla guerra, dovete raccogliere i vostri compagni intrappolati tra gli alti grat-**

**tacieli. Questa giungla d'asfalto nasconde molte insidie, i pericoli a cui dovete far fronte sono rappresentati, oltre che dai classici strumenti di guerra, da micidiali scariche elettriche e da alte vampate di fuoco. Se riuscirete a superare tutto ciò, a fraporsi tra voi e la schermata finale rimarrà solo un imponente e temibile elicottero.**



**SN** SUPER NEWS

Lo spirito del primo episodio è stato riproposto alla perfezione, e anche le innovazioni introdotte non fanno che migliorare un prodotto già di per sé ottimo. Il gioco è veramente ben realizzato, con una buona grafica e una grande varietà di situazioni. Ma i tempi sono passati. Non si gioca più con *Pac-Man* o con le barrette dei primi tennis, e anche andare avanti e indietro dal territorio nemico raccogliendo omini comincia a diventare noioso. In un primo momento ci si diverte, un po' ricordando il passato, un po' ammirando le miglirie del presente, ma dopo qualche ora la noia prende il sopravvento. Per di più il gioco è parecchio difficile e rifare lo stesso livello per l'ennesima volta non giova certo alla longevità di questa cartuccia. Se conoscete già il gioco e vi piace, compratelo assolutamente e non rimarrete delusi. Ma se siete dei fanatici degli sparatutto mozza fiato e dell'azione frenetica, state attenti perché potreste rimanere delusi.

|                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| Titolo _____                | <b>Choplifter III</b> |
| Casa _____                  | <b>Beam Software</b>  |
| Distribuzione _____         | <b>Import</b>         |
| N° Giocatori _____          | <b>1</b>              |
| Continua? _____             | <b>Password</b>       |
| Livelli di difficoltà _____ | <b>3</b>              |

|                          |          |                          |          |                             |          |                          |          |
|--------------------------|----------|--------------------------|----------|-----------------------------|----------|--------------------------|----------|
| <input type="checkbox"/> | <b>G</b> | <input type="checkbox"/> | <b>S</b> | <input type="checkbox"/>    | <b>G</b> | <input type="checkbox"/> | <b>S</b> |
| <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    | <b>I</b> | <input type="checkbox"/> | <b>F</b> |
| <input type="checkbox"/> | <b>A</b> | <input type="checkbox"/> | <b>N</b> | <input type="checkbox"/>    | <b>O</b> | <input type="checkbox"/> | <b>I</b> |
| <input type="checkbox"/> | <b>F</b> | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    | <b>C</b> | <input type="checkbox"/> | <b>D</b> |
| <input type="checkbox"/> | <b>I</b> | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    | <b>A</b> | <input type="checkbox"/> | <b>A</b> |
| <input type="checkbox"/> | <b>C</b> | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> | <b>A</b> | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>R</b> | <input type="checkbox"/>    |          | <input type="checkbox"/> |          |
| <input type="checkbox"/> |          | <input type="checkbox"/> | <b>O</b> | <input type="checkbox"/> </ |          |                          |          |

Molto belli i  
paesaggi  
grazie a un  
ampio sfog-  
gio di colori

Nulla di eccezionale, poteva essere meglio

Immediato e  
avvincente  
come il vec-  
chio classico

Abbastanza  
difficile e  
anche un po  
noioso



Muove l'elicottero

Ruota l'elicottero a sinistra

Ruota l'elicottero a destra

SUPER NINTENDO

SELECT

START

X

A

B

Usa arma speciale

Sparo

Cambia arma speciale

**AGIRE & PENSARE**

A O O O O P





**Delfini, pipistrelli, opossum, porcospini, formichieri e bacarozzi! Nel mondo dei videogame gli animali sono più numerosi che in un serraglio di una casba araba! Questa volta tocca a un pappagallo fare da protagonista di uno stravagante platform-game ambientato nell'affascinante e avventurosa epoca dei pirati!**

**L**a nostra storia ruota intorno a una pietra: Emerald, una gemma legendaria dotata di magici poteri sufficientemente forti da conquistare eserciti o soggiogare interi regni. Fu il malvagio pirata Bernardo ad accorgersi per primo del potere di Emerald e a decidere di cercare la mappa segreta in grado di condurre al nascondiglio della pietra. Nel frattempo, il nostro Capitano Havoc viveva tranquillamente la propria vita vagando per i mari col suo fedele compagno Tide, ignaro dei sinistri piani di Bernardo. Un giorno i due trovarono sulla spiaggia di Cape Sealph, isola su cui vivevano, il corpo privo di sensi di una fanciulla. Dopo i primi soccorsi ella aprì gli occhi e rivelò ad Havoc di chiamarsi Bridget e di essere la custode della preziosa mappa. Dopo essersi rimessa, Bridget divenne ben presto grande amica dei due simpatici ribaldi, i quali, venuti a conoscenza della spiacevole verità, decisero di celare la mappa in un anfratto segreto dell'isola e di continuare come se nulla fosse. Purtroppo, Bernardo, venuto a conoscenza della cosa, inviò i propri scagnozzi a rapire Bridget e Tide per poter così costringere Havoc a rivelargli il nascondiglio della mappa. Indignato da

# HIGH SEAS HAVOC



In fondo al mar, in fondo al mar... Ricordate il simpatico motivetto di "La Sirenetta"?



A spasso per la fabbrica di ghiaccio... Ma i pappagalli non temono dannatamente il freddo?



Quindici uomini... Dura vita quella del pirata, tutto il giorno in giro per i sette mari, e non ci sono neppure le ferie pagate!



## ECCO L'ORO DEL CAPITANO!



La barra d'energia che determina il grado di salute del nostro pappagallo si esaurirà dopo numerose ferite o dopo un solo colpo, a seconda del livello di difficoltà prescelto. Fortunatamente, essa potrà essere ripristinata raccogliendo gli oggetti bonus che avrete modo di incontrare nel corso della vostra avventura, alcuni dei quali consentono anche di guadagnare le classiche, immancabili ed irrinunciabili vite-extra. Beccatevi dunque la descrizione completa degli oggetti utili che potrete trovare in *High Seas Havoc*!

### COSCIA

Naturalmente ci riferiamo a quella di pollo, non ai trampoli di Alba Parietti o di Valeria Marini.

Raccogliendola, essa riempirà per metà la barra di energia evitandovi, o ritardando temporaneamente, la perdita di una preziosa vita.



### PROSCIUTTO

No, non centra niente l'ultimo film di Greggio. Questa è la versione "upgrade" della sopracitata coscia. Il prosciutto vi farà recuperare al massimo la vostra energia, a prescindere dal livello raggiunto al momento della raccolta.



### TESORO

Presente in tutti gli schemi di gioco, il tesoro è probabilmente l'oggetto bonus meno pregiato di *High Seas Havoc*, la sua raccolta infatti vale solo 50 miseri punticini... bleah!



### CALICE

Praticamente un tesoro più ricco. Il calice d'oro infatti vale ben 100 punti, ma non dà alcun altro vantaggio, né in termini d'energia, né di velocità.



### STIVALI MAGICI

Derivati direttamente dalla tradizione delle favole popolari, questi stivaletti consentono al Capitano Havoc di correre molto più velocemente del normale e superare così baratri il cui attraversamento risulterebbe altrimenti assai difficoltoso.



### DIAMANTE

Vale solo un punto, ma non per questo dev'essere trascurato: raccogliendo 100 diamanti, infatti, si riesce a ottenere una vita-extra, e scusate se è poco!



### BAMBOLINA DI CAPITAN HAVOC

Come certamente avrete intuito, questo pregiatissimo oggetto consente al suo fortunato raccoglitore di ottenere subito una vita-extra completamente a gratis.

ciò, il coraggioso pappagallo decise di mettersi in viaggio per liberare con la forza i propri amici.

A dispetto della sua trama macchinosa, *High Seas Havoc* è in realtà un platform game tradizionalissimo e abbastanza banale, anche se molto ben realizzato. Il gioco si snoda attraverso 13 schemi di difficoltà crescente, ognuno dei quali è diviso in due fasi (ad eccezione dei primi due e dell'ultimo) e si conclude con l'immane boss di fine livello. Durante il suo pericoloso viaggio, Capitano Havoc può contare esclusivamente sulla propria agilità e sulla propria spada, con cui è in grado di eseguire un letale fendente capace di eliminare con un sol colpo la maggior parte dei nemici. Sfortunatamente, per poter eseguire il micidiale colpo, Havoc deve trovarsi in volo e quindi spiccare un poderoso salto, difficile e rischioso, prima di potersi difendere ed eliminare chi tenta di mettergli i bastoni tra le... zampe. Coraggio dunque, unitevi al Capitano Havoc e affrontate i malefici sgherri del male, e ricordate: non vince la medaglia d'argento chi arriva secondo nella corsa per la Grande Pietra!

• Vordak



Questo Topolino ritornerà frequentemente nei vostri incubi post-frittatona alle cipolle.



"La blondina in gondoleta..." Trovo che questo schema sia particolarmente romantico, non trovate anche voi?

## COMMENTO



Direi senz'altro che questa cartuccia rappresenta un gioco di buon livello qualitativo e quindi certamente consigliabile.

La grafica è veramente molto curata, sia per quanto riguarda gli sprite, realizzati seguendo rigorosamente lo stile "cartoon", sia per quanto riguarda gli sfondi, molto vari, particolareggiati e coloratissimi. Il sonoro è un vero capolavoro (gli autori dovevano esserne tanto fieri da aggiungere anche un'opzione "Orchestra" che consente di ascoltare tutti i brani della colonna sonora in una stupenda sala da concerto con la direzione esclusiva dello stesso capitano Havoc). L'azione di gioco è frenetica e la varietà di livelli ampia, tanto da evitare nella maniera più assoluta la noia. La difficoltà è ben bilanciata e, in genere, piuttosto elevata. Purtroppo non è stata inclusa alcuna possibilità di continuare una volta spenta la console; tuttavia, il problema è in parte alleviato dalla presenza di infiniti continua.

## SCHEDA TECNICA

Titolo High Seas Havoc  
Casa Data East  
Distribuzione Ufficiale  
N° Giocatori 1  
Continua? Infiniti  
Livelli di difficoltà 4

## PIATTAFORME

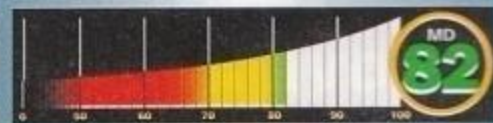


Buona sia quella degli sprite che dei fondali, vivaci e coloratissimi

Provate ad ascoltarvi l'opzione "Orchestra" e poi ditemi

È il classico platform-game, con tutti i pregi e i difetti del genere

13 Livelli non sono pochi e passerete qualche notte insonne, data la mancanza di password



## SOTTO CONTROLLO

Per muovere il capitano Havoc Pausa



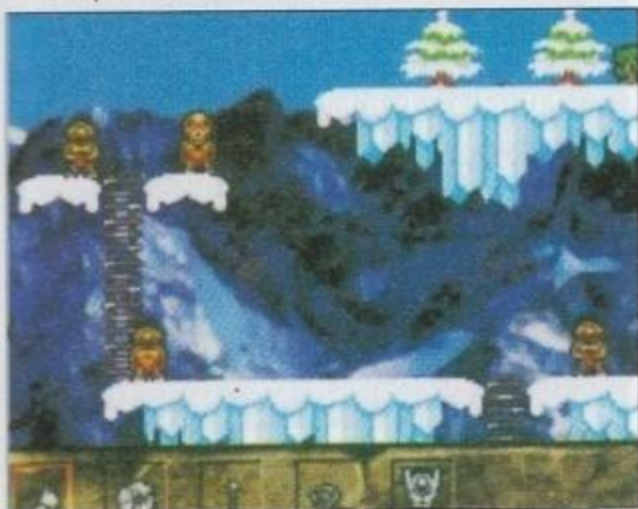
Per saltare e usare la sciabola

AGIRE & PENSARE





# EVOLUTION DINO DUDES



Gli ominidi attendono impassibili i comandi del giocatore. A differenza dei Lemmings, se lasciati in balia degli eventi, questi idrocefali non si cacciano nei guai.



Una bella rincorsa e... wooow. Ora, grazie alla ruota, i cavernicoli possono superare piccoli fossi saltandoli.



Finalmente un gioco nel quale dovrete affrontare dinosauri enormi, cattivissimi e affamati senza l'ausilio di fucili laser, bombe atomiche e cannoni fotonici, ma solo con lance e torce. Come? Solo lance e torce?!? Ehm, Scarlet, ti dispiacerebbe sostituirmi? Improvvisamente mi sono ricordato di avere un impegno urgentissimo...



No, non è Jurassic Park. Eppure quell'enorme lucertolone mi sembra proprio di averlo già visto...



**B**eh, in realtà in questo gioco non dovrete solo affrontare dinosauri, ma anche "scoprire" il fuoco, la ruota e molto altro ancora. Siete alla guida di una tribù di cavernicoli incredibilmente somiglianti a Giuliano Ferrara, ma mooolto più magri (provate a guardare le illustrazioni sulla confezione e poi ditemi se non ho ragione!) che dovrete impiegare in vario modo per raggiungere la fine di ciascun livello. Se, per i primi livelli, il discorso si riduce nel toccare un quadratino giallo posto sul fondo dello schermo, in seguito dovrete compiere qualche azione un po' più impegnativa, come uccidere un bel dinosauro con le possenti armi di cui parlavo nell'introduzione, oppure dovrete incendiare tratti di boscaglia (beninteso, una volta che avrete scoperto e imparato a dominare il fuoco) per aprirvi un varco verso l'uscita. Il gioco è una via di mezzo tra un puzzle game e un gioco di piattaforma tradizionale, mescolando la necessità di riflessione del primo (esempio: come si supera un burrone impossibile da saltare? Semplice, usando la lancia come asta) all'abilità e al tempismo tipici del secondo genere. All'inizio della partita la vostra tribù dispone di un numero predefinito di omuncoli da usare per terminare ciascun livello: se riuscite a giungere in fondo a ciascuno stage, comincerete il successivo



## DOVE ANDIAMO A CENA STASERA?

Questa domanda se la pongono non tanto i pacifici (più o meno) cavernicoli, che rispondono ai vostri comandi, quanto i feroci pappasauri che vogliono assolutamente scoprire che sapore avete. Ecco alcuni dei fondali che faranno da sfondo alle vostre peripezie.



**Quale stoico coraggio! Girare per queste lande desolate e innestate agghindati solo con una pelliccia! È ammirevole che i nostri progenitori abbiano fatto tutto ciò solo in nome del progresso. Come dite? Era fame? Vabbè, fa lo stesso...**



**Qui si che si sta bene! Alberi frondosi che fanno ombra, cascate e laghetti per farsi uno spettacoloso bagno rinfrescante, prati e radure sui quali stendersi per riposarsi e prendere il sole, oltre ad una artigliata da una delle numerose bestiole che gironzolavano all'epoca.**



**L'atmosfera è proprio quella dei safari africani: baobab dalle ampie fronde e praterie sterminate. Una sola, piccola differenza: non si spara a innocenti gazzelle con un fucile a ripetizione, ma tirate piccole, fragili lance a dinosauri alti come un palazzo.**



**Molto belle queste caverne. Grande l'uso del colore con una stracaterva di sfumature che vanno dal rosso all'azzurro al viola e al grigio. Forse, in queste zone scarsamente illuminate, potrebbe servire un po' di luce. Perché non ne approfittate per inventare l'ENEL?**



## OGGI INVENTO LA LANCIA, DOMANI L'AUTOBIANCHI

Quali sono gli oggetti che scoprirete lungo il vostro cammino? Vediamone alcuni, insieme agli usi principali. Ma voi potrete trovare molti altri modi per usarli, scoprendo modi nuovi per interagire con essi.



**Utile per incendiare tratti di boscaglia e per tenere a bada i grossi animaletti che vi infastidiscono. Se inventate anche le sigarette, potrete aprire la prima tabaccheria della storia.**



**A cosa potrà mai servire una fune se non a permettervi di arrampicarvi un po' dovunque? Forse a legare la vostra sorellina che vuole staccarvi dal televisore per vedere una squallida telenovela? Buona idea...**

**Può essere usata come arma, oppure come asta per saltare burroni e dirupi. Ricordatevi che potete anche rilanciarla ai vostri amici, una volta superato un burrone, per permettere anche a loro di fare lo stesso.**



**La regina delle invenzioni. Usatela per saltare ampi precipizi o per scorazzare come dei pazzoidi a destra e a manca. Se ne trovate quattro, potrete inventare anche l'automobile. Però dopo dovrete inventare anche i parcheggi e i vigili, se no non vale!**



**Qui sopra, allora i piccioni esistevano pure nella preistoria! Oddio, forse non si tratta esattamente di un piccione, comunque penna rimane. Sotto, una bella foto di gruppo dei cavernicoli. Tre se ne stanno a guardare, mentre il loro compare si dà da fare con una lancia per scavalcare un tratto impervio.**



con i "superstiti". Inoltre, di quando in quando troverete degli altri omini legati a dei pali: se riuscirete a raggiungerli e a liberarli, si uniranno alla vostra tribù, aumentando il numero di cavernicoli a vostra disposizione. Per giungere alla fine di ogni livello potrete compiere molte azioni (vedi box) con i numerosi oggetti che scoprirete andando avanti nel gioco o chiedendo a uno stregone di farli comparire attraverso un incantesimo. Attenti, però, perché ogni incantesimo richiede un sacrificio umano, cioè "l'ablazione delle viscere" di uno dei membri della vostra tribù, per essere più chiari! Avrete sicuramente capito, da attenti lettori quali siete, che *Evolution Dino Dudes* altro non è che la versione per Jaguar del famosissimo *Humans* (recensito per Snes sul numero scorso), quindi, pur avendo cambiato nome, il gioco mantiene le stesse caratteristiche che aveva in precedenza. Ehm,

Scarlet, allora non lo vuoi proprio recensire questo gioco?

• Paddy



## COMMENTO



*Dino Dudes* è un buon gioco: concept valido, giocabilità immediata (una volta capito come funzionano i comandi), grafica buona e anche il sonoro è di alto livello. Certo, non è un gioco che piacerà a tutti, data la commistione di azione e riflessione richiesta dal titolo, e le caratteristiche di grafica e sonoro sono ben lontane dallo sfruttare appieno le enormi potenzialità della macchina. Ma l'asso nella manica, pardon, nella pelliccia, di *Dino Dudes* è l'abilità richiesta per mettere in pratica le strategie da voi pianificate per superare ogni livello. In pratica, il gioco ha più azione platform di *Lemmings*, tanto per fare un nome. Il titolo è divertente e godibile: vi appassionerete a cercare di scoprire come utilizzare la lancia, il fuoco e la ruota, a pensare come saltare dirupi o "addomesticare" sauri di ogni genere. In conclusione, questo non è il titolo che spingerà i giocatori ad acquistare il felino Atari, ma è un ottimo passatempo in attesa che arrivino *Tempest 2000* e *Alien Vs Predator*.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Evolution: Dino Dudes**  
Casa **Atari**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **3**

## ROMPICAPO

| GRAFICA                                                                              | SONORO                                                          | GIOCA                                                                               | SFIDA                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Buono il disegno e l'animazione degli sprite. Splendidi i fondali, purtroppo statici | Molto ritmata la colonna sonora rock e buoni gli effetti sonori | Dopo aver imparato i comandi non avrete più problemi nella gestione dei cavernicoli | 80 livelli, password ed enigmi di difficoltà crescente |



## SOTTO CONTROLLO

Aziona barra di controllo della potenza  
Muove i cavernicoli  
Cavernicolo precedente  
Musica ON/OFF  
Cavernicolo successivo  
Tastierino numerico: Seleziona il cavernicolo da muovere tra quelli disponibili  
Compie azione selezionata dal menu apposito  
Seleziona azione dal menu apposito



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



## COMMENTO

NES

Finalmente un gioco che esce dai soliti schemi della Disney, che permette anche di uccidere fisicamente i nemici e non solamente di stordirli. Uno sparatutto che, pur non essendo il migliore in circolazione, rappresenta un valido inizio per chiunque voglia provare a divertirsi con questo genere di giochi. La semplicità dei comandi lo rende molto immediato, anche se nel globale la giocabilità soffre dei difetti già presenti nella versione GB, ovvero dell'immobilità dello schermo che fa perdere una vita anche quando si casca su una piattaforma sottostante non inquadrata. A parte questa piccola magagna, magari pure voluta, il gioco resta di ottimo livello, grazie anche ai vivaci colori e ai gradevoli rumori con i quali è stato realizzato. Insomma, se siete degli esperti di *Megaman* e siete in cerca di una nuova sfida, seppur poco impegnativa, potete comprarlo insieme a coloro che mai hanno pensato di poter trovare un titolo alla loro portata in questo genere così "violento".

## SCHEDA TECNICA

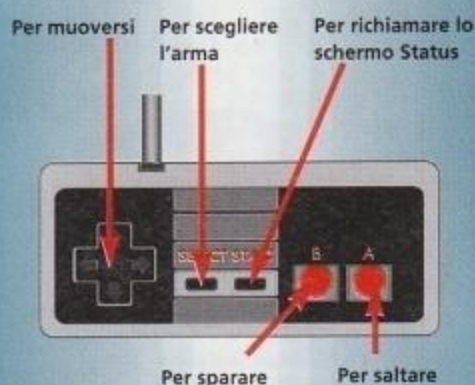
Titolo **Darkwing Duck**  
 Casa **Capcom**  
 Distribuzione **Ufficiale**  
 N° Giocatori **1**  
 Continua? **Sì**  
 Livelli di difficoltà **1**

## SPARATUTTO

| GRAFICA                     | SONORO                | GIOCAB                      | SFIDA                      |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------------|----------------------------|
| Buona realizzazione grafica | Colonna sonora carina | Semplice, seppur imperfetta | Divertente e ben calibrato |



## SOTTO CONTROLLO

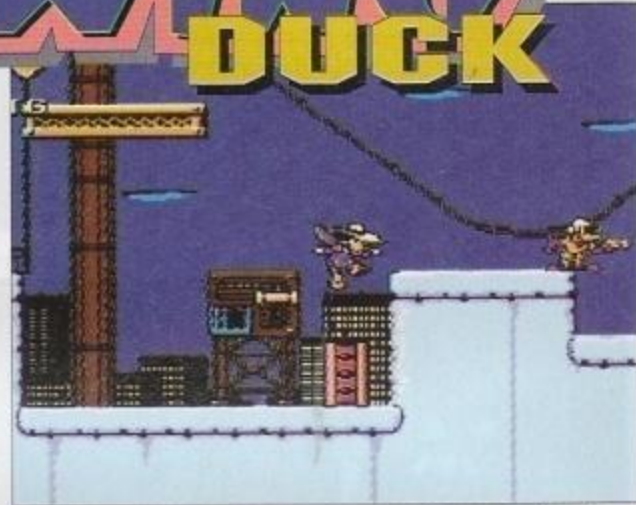


AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



Una fine ingloriosa per il nostro eroe, ma si sa, solo chi cade nella polvere può risorgere.



"Ehi! Sprezzo d'uno sprezzo, la notte è troppo piccola per noi due, prepariti a sparire!"



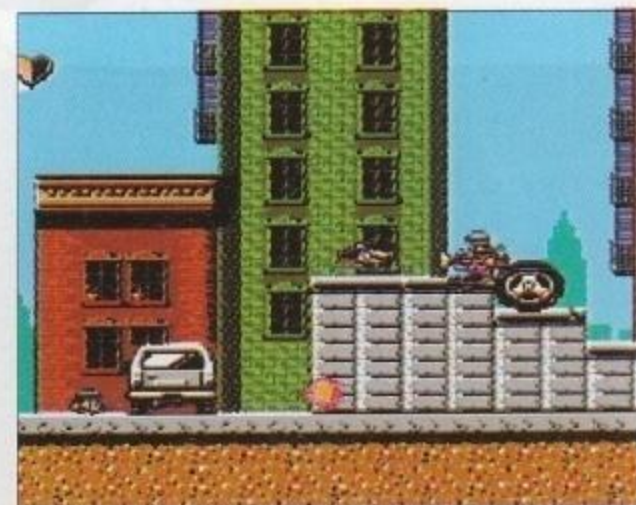
**Allarme! Una nuova ondata di criminalità ha colpito la città. La polizia non è in grado di fronteggiare**

**banditi che non hanno niente di normale. Occorre che qualcuno se ne occupi, ma chi? Con Spiderman impegnato a New York e Batman alla Bovisa chi si può chiamare?**

**T**ranzilli, tranzilli, tanto c'è lui, il giustiziere di mezzanotte e mezzo, cavaliere senza macchie (usa omino bianco?) e senza paure. Il papero mascherato che combatte ogni forma di crimine con la sua inesauribile riserva di gas. Ma che avete capito?! Il gas è emesso dalla pistola dell'eroe che, se ancora non l'avete capito, è Darwing Duck, protagonista di questo nuovo gioco a piattaforme. Come detto la città è in preda al panico e dalle varie zone, inizialmente tre, giungono continue richieste d'aiuto che lo svolazzante papero, grazie all'aiuto dei riflessi del giocatore, dovrà via via soddisfare. Il gioco si presenta come un degno successore di *Megaman*, il gioco d'azione per eccellenza, dal quale ha preso l'intera struttura di gioco, fatta di livelli ad accesso libero con mega-boss alla fine di ognuno, e l'idea delle armi aggiuntive limitate nelle cariche. Infatti, per raggiungere i boss, molto spesso si devono eliminare nemici particolarmente ostici che, per non perdere troppe unità di energia, è meglio affrontare con una delle tre armi speciali. Queste hanno però i colpi contati, limitati cioè dalla riserva del

gas speciale che è comunque reperibile uccidendo i vari nemici. Allo stesso modo è possibile ottenere i providenziali cassettoni del pronto soccorso, tanto utili per curarsi le ferite e quindi riguadagnare l'energia perduta. Oltre a correre, saltare, arrampicarsi e lanciarsi da un cornicione all'altro, Darwin Duck può anche ripararsi dalla maggior parte dei colpi del nemico grazie al suo impenetrabile mantello di piombo, che ha però come limite la momentanea impossibilità di utilizzo del mezzo offensivo. A volte, sparando nel vuoto, è possibile far apparire un segnale di "Go!", cioè l'avvertimento di una missione speciale che, una volta raggiunta, darà la possibilità al giocatore di raccogliere una quantità impressionante di bonus. Il gioco è sicuramente più vicino al genere sparatutto che non ai tradizionali platform. Scelta nuova per la Disney, che però non risulta affatto sbagliata, anzi, contribuisce allo svecchiamento dell'immagine della celebre casa, che da sempre è sinonimo di giochi tutti uguali.

• Log



Darkwing Duck armato della sua fedele pistola a gas si



power  
100

ZELDA GB  
PRIMA PARTE

SUPER MARIO ALL STARS SNES

ALADDIN MD



5





Dopo il quinto livello, venite qui e cantate insieme a Marin, che vi insegnerà la tanto agognata Ballata del Pesce del Vento.



Dopo aver completato il quarto livello, portate il fantasma qui e poi nella sua tomba, che si trova nella casella G5.



Nel settimo livello, all'interno del pollaio, questo tizio vi dirà che se volete cavalcare il gallo, dovrete prima acchiapparlo.



Il settimo livello è vicino! Entrate in questa caverna e cercate la Bird Key, che vi permetterà di aprire la porta della Bird Tower.



La casa di Crazy Tracy, che vi darà una medicina per recuperare energia.



Il Dream Shrine. Sdraiatevi sul letto e sognerete un'altra dimensione.



Lasciandovi cadere nel buco che troverete al B15, arriverete in questa grotta.



Entrando nel sottopassaggio che si trova in J11, ritornerete in questo punto, da cui potrete arrivare al Yarna Desert.



Fate un salto in una di queste caverne fatate per recuperare tutta la preziosa energia che avete perso.



Dopo il quinto livello, venite qui per imparare la Canzone della Rana, in grado di riportare in vita i morti.



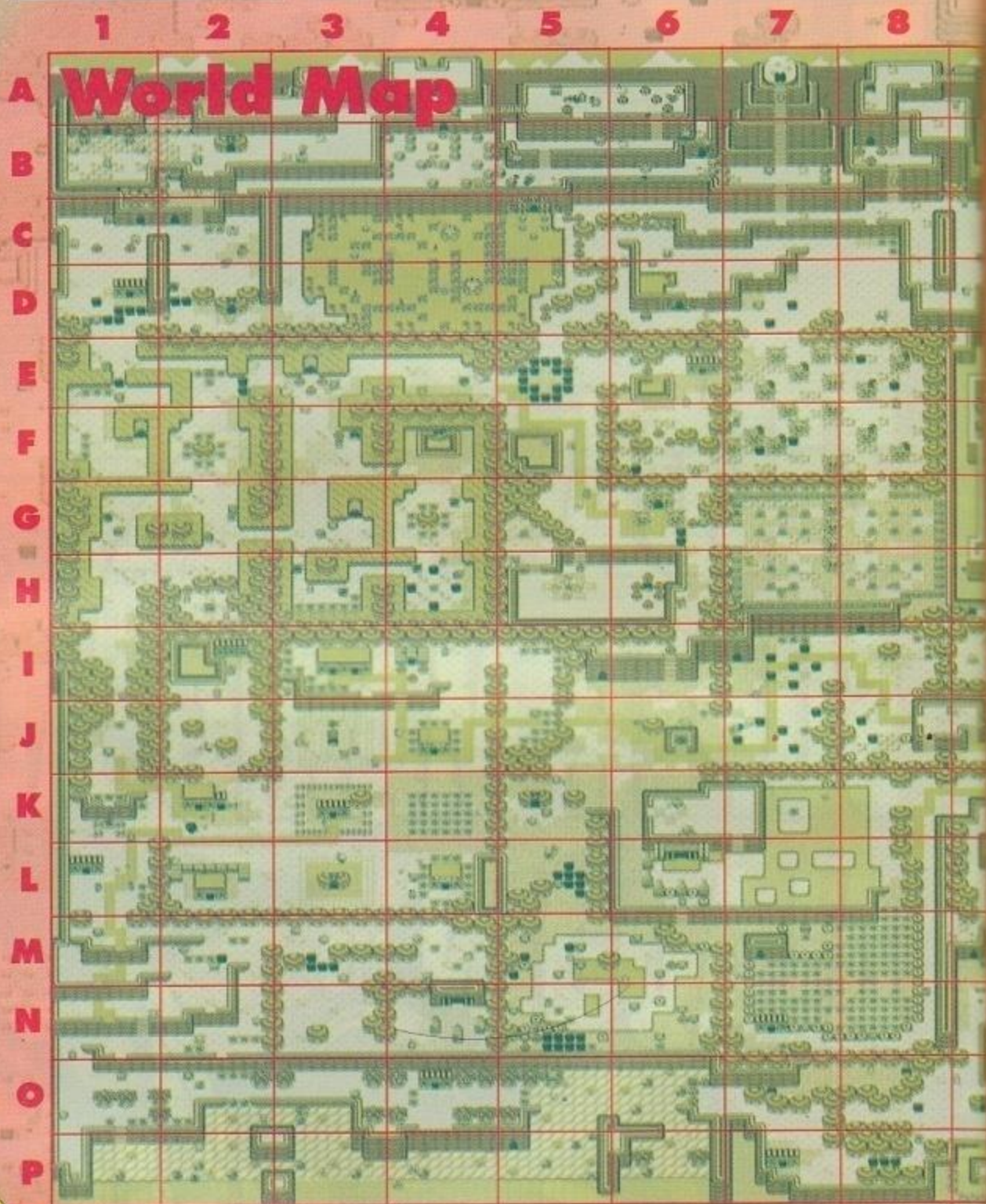
Un utilissimo power up per la vostra Spada. Ora potrete fare fuori ogni nemico con un sol colpo!



La tomba del fantasma, apparirà solo dopo che avrete visitato il quarto livello. Conducelo qui dopo aver visitato la sua casa.



Dopo il quinto livello, venite qui e lasciate che il fantasma si guardi in giro, poi vi chiederà di condurlo alla sua tomba.



È mai possibile contenere in 4Mbit un gioco così coinvolgente e giocabile? Beh, la Nintendo c'è riuscita e ha programmato quello che molto probabilmente è il miglior gioco per Game Boy. Giocateci sull'aereo, in macchina o sul treno. Giocateci dove diavolo volete, ma giocateci. Sarà difficile smettere una volta cominciata una partita e questa soluzione vi risparmierà molte notti insonni. Troverete la seconda parte nel prossimo numero di Game Power.



NINTENDO ● GdR

# LINK'S AWAKENING

1° PARTE





L'interno della biblioteca. Leggete i libri sull'uso delle armi e sui misteri dell'isola.



In questa caverna fatata potrete fare il pieno di energia. Fate un buco nel muro dietro l'alveare utilizzando una Bomba.



Calatevi sotto il ponte e saltate sulla barca. Date l'amo al pescatore e riceverete in cambio una collana.



Ogni tanto, uccidendo un nemico riceverete un Guardian Acorn, che vi rende invulnerabili per un po'.



Date l'ananas a questo tipo affamato, che mostrerà la sua gratitudine donandovi un fiore.

9 10 11 12 13 14 15 16

A



Questa è la casa del pittore, che vi dirà di smettere di guardare la sua modella.



Passando da A5, sarete nel tempio. Lanciate la Polvere Magica sulle fiamme per aumentare le vostre abilità magiche.

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P



Spostate la roccia per scoprire un baule contenente 50 Rupie.



Calandovi nel buco in K1 arriverete in questa grotta, dove troverete un Cuore.



Fate un buco nella parte bassa a sinistra della casella per scoprire un'altra grotta fatata.



Utilizzate una Bomba per far saltare questa testa di maiale (non è un offesa) e poter accedere alle scale.



Quando avete il Braccialeto Magico, spostate la roccia e aprite il forziere. Troverete una Conchiglia Segreta.



Il settimo livello è vicino. Spostate la roccia per scoprire una scala segreta.



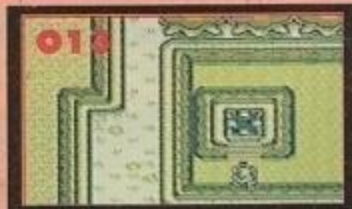
Una volta che avete preso il gallo, fatevi trasportare al di là del ponte. Fate a pezzi il cespuglio per scoprire le scale.



Un passaggio sotterraneo che conduce alla casella K12, da cui potrete arrivare al Yarna Desert.



Un teletrasportatore. Purtroppo potrete andare solo dove siete già stati, scordatevi di utilizzarlo per trovare nuove locazioni.



Un altro teletrasportatore. Saltateci dentro per raggiungere una zona già visitata. Ce ne sono quattro in tutta l'isola.



Quando possiederete la Piuma di Roc potrete saltare questi buchi e prendere il Cuore.



Inserite la Bird Key nella serratura per passare al settimo livello.



La Seashell Mansion. Quando avrete trovato almeno 20 Conchiglie, venite qui per ricevere una Spada molto utile...

Ecco l'intera isola di Koholint in tutto il suo splendore, completa di coordinate per una veloce e pratica consultazione. Ogni casella della griglia rappresenta una schermata del Game Boy e la mappa rispecchia quella effettiva del gioco. Non dovrebbero esserci problemi per capire come va letta: ogni casella ha le proprie coordinate (proprio come nella battaglia navale) e si riferisce a un paragrafo di queste pagine.





Questa grotta si trova vicino all'entrata del quarto livello. Utilizzatelo per tornare in quest'area.



Grotte come questa possono servire come scorciatoie per diverse zone. Sono piene di teschi "trotterellanti", quindi muovetevi più in fretta possibile.



Lasciatevi cadere nel buco in H6 per entrare in questa caverna. Saltate i fossi e fate saltare le rocce per raggiungere il Cuore.



Grazie alla Piuma di Roc potrete saltare questo fosso e raggiungere il primo forziere.



Una volta in possesso del Braccialetto Magico, sollevate il teschio e aprite il forziere.

Questa grotta si trova nella parte destra di B14. Evitate il pesce "saltellante" e usate le scale che portano alla stanza dei forzieri. Spostate le rocce per aprirli e uscite dall'alto.



Preparatevi a tener testa a un gruppo di blob. Prendete le scale per trovare un forziere ...con un blob, naturalmente.



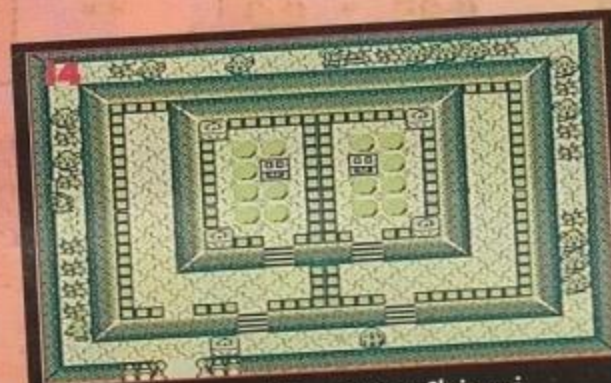
Quando dovete svegliare il gallo, cantate la Canzone della Rana in questa grotta. Spostate di lato la statua del gallo dei venti.



Usate gli Stivali di Pegaso per raggiungere senza troppi problemi il forziere contenente 50 Rupie.



Questa è la grotta sinistra di B16. Salite le scale, saltate il fosso e usate il Gancio con Catena per raggiungere l'uscita.



Quando vi mettete a letto nel Dream Shrine, vi risveglierete in questa grotta onirica. Trivolgete i pinguini con gli Stivali di Pegaso.



Questo è l'interno della Quadruplet's House. Portate qui la bambola di Yoshi per cominciare gli scambi a catena.

Fate un buco nella parete cedevole come nella foto. Salite le scale per trovare un sacco di forzieri pieni zeppi di Rupie. Fate attenzione, perché si vuoteranno inesorabilmente se dovete uscire dalla stanza.



Per raggiungere la Bird Tower dovete entrare in questa caverna.



Attraversate velocemente questa grotta evitando i blob che spuntano da terra. Non vi soffermate troppo sulla terra crepata se non volete lasciarvi le penne.



Per raggiungere le scale, spostate le rocce e rompete i cristalli, ma non restate fermi per più di un secondo sulla terra crepata. Usate gli Stivali di Pegaso per uscire travolgendo chi blocca la strada.



Le zone più scure dell'acqua sono troppo profonde per essere superate senza Pinne. Raggiungete le scale travolgendo qualsiasi cosa incontriate usando gli Stivali di Pegaso.



Per arrivare fino a B6 dovete utilizzare la Catena con il Gancio. Lanciatelo nella roccia per superare l'enorme fosso, come nella foto.

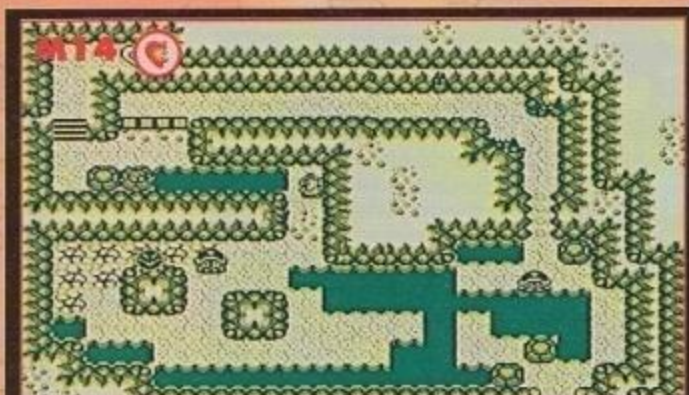


Portate al pesce l'Ocarina, lui vi insegnerà la Canzone Mambo.





Fate fuori i blob che incontrate nella prima stanza e salite lungo le scale. Ora potete spingere i nemici nei baratri senza fondo con la Spada, colpendoli fino a che non cadono oltre il bordo.



Entrate in questa caverna solo se siete in possesso della Catena con Gancio. Fate un buco nella parete come nella foto e lanciate una Bomba oltre la barriera per far saltare la roccia crepata. Ora tornate indietro e usate la Catena con Gancio per superare il fosso e prendere il Cuore.



Seguite l'ordine mostrato nella foto per risolvere questo rompicapo. La X indica il punto in cui apparirà la tana della rana: saltateci dentro per imparare la Canzone della Rana.

## LISTA OGGETTI

Ecco la lista completa di power-up, bonus, armi, oggetti e tutto ciò che troverete sull'isola. Quando trovate un oggetto, leggetene la descrizione per sapere a cosa serve. Alcuni si trovano sparsi per l'isola, altri li otterrete uccidendo dei nemici o offrendo al possessore qualcosa in cambio, mentre altri ancora possono essere acquistati nei negozi.

### Armi Ordinarie



La Spada è il secondo oggetto che troverete all'inizio dell'avventura. Utilizzatela per uccidere i nemici e per raggiungere oggetti fuori dalla vostra portata.



Lo Scudo è stato portato a riva dalla marea. Chiedetelo al tipo che si trova nella vostra casa all'inizio del gioco.



Il Bracciale Magico serve per sollevare rocce e oggetti pesanti. Ha due livelli di potenza, ma troverete il secondo solo a gioco inoltrato.

### Oggetti Speciali



Gli Stivali di Pegaso vi permettono di attraversare di corsa uno schermo travolgendo ogni cosa vi si pari davanti.



Per superare a nuoto l'acqua più profonda avrete bisogno di un bel paio di Pinne.



La Piuma di Roc si trova nel primo labirinto. Vi permette di saltare piccoli buchi e fossi. Se usata insieme agli Stivali di Pegaso, potrete saltare anche baratri enormi.

### Oggetti importanti



Potete acquistare l'Arco nel negozio del villaggio. Costa 980 Rupie, e non si può certo dire che sia un prezzo da amico!



Riuscirete ad entrare in possesso del Boomerang solamente se, al termine degli scambi a catena, date il Badile al personaggio che incontrate in P5. Fatelo solo se avete tutte le Conchiglie.



Comprate le Bombe appena possibile. Servono per far saltare i nemici, le pareti deboli e le rocce. Cercate le crepe!



Il principe Richard vi chiederà di trovare cinque Foglie d'Oro. In cambio, vi darà la Slime Key.



Il Catena con Gancio è utilissimo per superare baratri altrimenti insormontabili. Usatelo anche per uccidere i nemici e raccogliere gli oggetti.



Il Fungo del Sonno va raccolto all'inizio del gioco e bisognerà darlo alla strega per il suo incantesimo, che vi regalerà della Polvere Magica.



La Polvere Magica può essere cosparsa sulle lanterne per illuminare le stanze buie. Ne troverete anche in alcuni labirinti.



La Bacchetta Magica spara palle di fuoco ai nemici, bruciandoli all'istante. Serve anche per sciogliere ostacoli di ghiaccio.



Il Badile dev'essere acquistato prima possibile nel negozio del villaggio. Scavate per terra per trovare tesori nascosti.



L'Ocarina serve per suonare canzoni mistiche. Ci sono tre diverse canzoni che dovrete imparare nella vostra avventura.



Questa Medicina Segreta può essere acquistata da Crazy Tracy, nel villaggio.



### Equipaggiamento da Labirinto



Cercate la Mappa di ogni labirinto nei relativi forzieri. Vi mostrerà tutte le stanze del labirinto.



La Bussola indica dove si trova il guardiano del livello e i forzieri ancora chiusi.



La Nightmare Key dev'essere trovata prima di poter affrontare il guardiano.



In alcuni bauli si trovano delle Chiavi Piccole, con le quali potete aprire delle porte di importanza minore.



La Angler Key è necessaria per entrare nel quarto livello.



La Bird Key apre la porta della Bird Tower, il settimo livello.



Non dovete neanche cercare la Face Key: piovierà dal cielo nel Face Shrine.



Per entrare nelle Key Cavern, dovrete essere in possesso della Slime Key.



Prima di accedere al primo livello, la Tail Cave, dovrete cercare la Tail Key.



Questo Lastrone si trova in ogni labirinto. Portateci il Frammento di Roccia e leggete il suggerimento che vi verrà dato.



Per poter ricevere consigli sul labirinto in cui vi trovate, dovrete cercare questo Frammento di Roccia e portarlo al relativo Lastrone.



Questa Sfera di Cristallo è un interruttore. Toccatala con la Spada, un Vaso, la Catena con Gancio, una Freccia o la Bacchetta Magica per sollevare o abbassare i blocchi del labirinto.

### Bonus



I Cuori possono essere trovati in diversi modi: uccidendo nemici, sollevando vasi o tagliando l'erba alta e i cespugli.



I Piccoli Cuori si trovano un po' dappertutto. Raccoglietene 4 per ottenere un "contenitore di cuori" extra.



Raccogliete almeno 20 Conchiglie e portatele nella Seashell Mansion. Riceverete una Spada più potente che, se avete il pieno di energia, spara delle palle di fuoco. Cercatele nei prati, sott'acqua, tra i cespugli o scavando.





## Entrata

Questo è l'ingresso della Tail Cave. In ogni livello ci sono un sacco di cose da fare, quindi leggete prima di tutto il box informativo prima di lanciarsi nell'avventura. Raccogliete più Rupie possibili, in modo da poter comprare il badile nel negozio del villaggio. Fate a pezzi i cespugli, uccidete tutti i nemici e aprite i forzieri per trovare le Rupie. Una volta in possesso del badile, scavate per trovare Conchiglie, Cuori e altri oggetti utili.



Usate lo Scudo per tramortire i nemici in questa stanza, quindi colpiteli con la Spada, uccidendoli o mandandoli diritti nel buco. Appariranno delle scale.

Questo è il primo labirinto. All'inizio del gioco, prendete lo Scudo da casa e andate in P3 per raccogliere la Spada. Ora andate nel tunnel in F1, raccogliete il Fungo del Sonno e portatelo alla strega. Otterrete della Polvere Magica che accende il fuoco: provatela con le lanterne di pietra della casa. Andate in F2 e lanciate la Polvere Magica addosso al procione, quindi andate alla casella E2 e aprite il forziere che contiene la Tail Key, la chiave per la Tail Cave.

## Tail Cave

Usate la Chiave Piccola per aprire la porta di questa stanza, quindi spingete verso il basso il blocco di sinistra per aprire la porta sulla sinistra.

Piazzate una Bomba in questo punto, vicino alle crepe del muro che ne rivelano la debolezza. Uccidete il serpente con la Spada per trovare un forziere contenente 20 Rupie.

Uccidete tutti i pipistrelli per aprire la porta della prossima stanza. Se vi soffermate per più di due secondi sulla terra crepata, cadrete nel vuoto.

In questo forziere troverete una Bussola, che vi indicherà la posizione dei bauli non ancora aperti e il guardiano del labirinto.

Uccidendo questi due nemici apparirà una Chiave Piccola che vi tornerà utile in seguito.

Colpite la guardia fino a che non cade nel baratro. Ora premete il pulsante per trovare una Chiave Piccola.

## La casa della Strega



Dopo aver raccolto il Fungo del Sonno in F1, andate nella casa della strega. Quando entrerete, la strega starà cucinando della brodaglia. Datele il fungo da aggiungere alla pozione e riceverete in cambio della Polvere Magica. Questa polvere è normalmente usata per accendere le lanterne nelle stanze buie dei labirinti, ma ha anche altri scopi. Il primo che scoprirete è contro il procione: continuerà a "spostare il sentiero" dell'area F2 fino a che non gli getterete la Polvere Magica sul muso.

Uccidendo tutti i nemici di questa stanza, apparirà un forziere contenente una Mappa. Ora, premendo il tasto Start, potrete vedere la piantina del labirinto.

Usate una Chiave Piccola in questo blocco per raggiungere il forziere che contiene la Nightmare Key.



## Gioco della gru

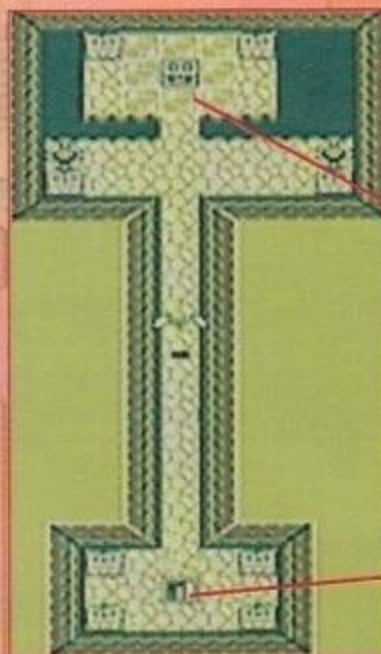
Nel negozio vicino alla vostra abitazione troverete il gioco della gru. Pagate e iniziate una partita. Spostate la gru dalla parte opposta all'entrata, decidete quale oggetto volete prendere e, un attimo prima che raggiunga l'angolo in basso a destra del percorso, premete il tasto A: non potete sbagliare. La prima volta che verrete qui, ci sarà una bambola di Yoshi nel centro della stanza: prendetela e datela alla donna della Quadruplet's House, che vi darà un fiocco. Questo è l'inizio della catena di scambi!







Prendete il Violoncello della Luna Piena. Questo è il primo degli otto strumenti che dovrete raccogliere prima di svegliare il Wind Fish.



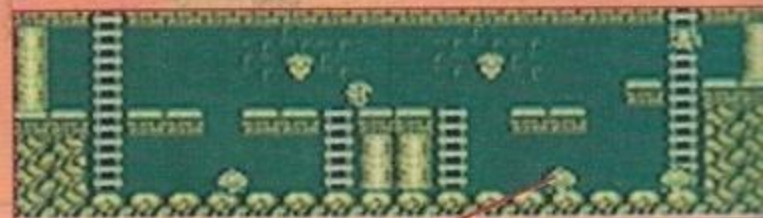
In questo forziere si trova la Piuma di Roc. Una volta che l'avrete presa, potrete saltare i piccoli fossi.

Potete utilizzare queste scale in ogni momento per spostarvi avanti e indietro.

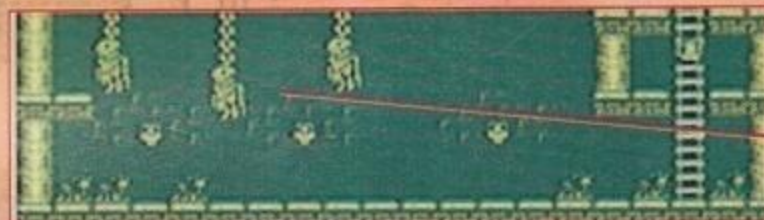
Affrontate il verme gigante prima di passare alla prossima stanza. Non usate l'attacco della lama mulinante: colpite la coda evitando al tempo stesso.

Colpite le "facce" delle carte fino a che non mostrano lo stesso simbolo. Riceverete, così, un Frammento di Roccia che andrà portato al Lastrone.

Superare questa stanza non è troppo difficile: state fermi quando le "lame" si avvicinano e spostatevi avanti quando si dividono nuovamente.



Saltate in testa ai nemici per ucciderli e ricevere un Cuore. Se li colpite semplicemente con la Spada, guadagnerete solamente una Rupia.



Qui non c'è nessuno, a parte questi scheletri appesi al soffitto.

Una volta in possesso della Piuma, potrete saltare piccoli fossi come questo.

Questo guardiano vi spinge addosso questo rullo enorme. Saltatelo e colpitelo.



## Nella grotta alla ricerca di Bow Wow

Dopo aver completato la Tail Cave, andate nella casa a sinistra della vostra, dove era legato il cane Bow Wow. Entrate in casa e parlate con la donna, che vi racconterà di come il cane sia stato rapito dalle guardie. Andate a D6 ed entrate nella grotta. Per sconfiggere il guardiano, muovetevi su e giù per evitare le frecce che vi lancia. Aspettate che vi si lanci addosso e che vada a finire contro il muro, cadendo tramortito. Ora attaccatelo con la Spada fino a che non scuote la testa. Continuate fino a che non lo finite. Andate nella prossima caverna, dove troverete Bow Wow incatenato alla parete. Una volta liberatolo, questi vi seguirà ovunque, tranne che nei labirinti. Il cane sarà utile contro i nemici e per la ricerca delle Conchiglie.





Il secondo livello si trova nella palude di Goponga in C5. Prima di entrare, comprate un Badile e fate provvista di Bombe. Lasciate che Bow Wow mangi i fiori giganti che bloccano l'ingresso ed entrate. Purtroppo, il fido Bow Wow non vi potrà seguire all'interno del labirinto e vi aspetterà fuori.

Accendete i fuochi dei lampadari per uccidere tutti i fantasmi.

Ora che potete spostare i vasi, sollevateli per trovare i Cuori nascosti sotto. Lanciatene uno sulla Sfera di Cristallo per attivare l'interruttore.

Raccogliete i vasi e lanciateli addosso ai conigli: scoprirete così una scala, uccidendo al tempo stesso i nemici. Un vaso nasconde un Cuore.

In questo angolo c'è un vortice che vi risucchia. Appena entrati, stategli ben lontani e andate al forziere per raccogliere il Frammento.

## Bottle Grotto

Evitate il monaco e il pipistrello e spingete uno dei massi contro i blocchi per liberare il coniglio, che dovrete uccidere con un vaso. Ora seccate il pipistrello con la Spada e usate una bomba per il monaco.

Questo orco non è particolarmente resistente e andrà giù con pochi colpi di Spada. Avvicinatevi velocemente quando è con le spalle al muro e colpitelo continuamente. L'orco non reagirà, quindi dovrete solamente fare attenzione al pavimento crepato. Quando morirà, apparirà un teletrasporto che vi permetterà di passare da qui all'entrata del livello ogni volta che vorrete.

Usate le scale per raggiungere il guardiano del livello. Saltate sul ponte e aprite la porta con la Nightmare Key.

Il guardiano del livello. Quando è fuori dalla sua bottiglia, muovetevi a destra e a sinistra lungo la parete bassa per evitare le palle di fuoco.

Aspettate che i fiori siano rientrati nei loro vasi, prima di saltarci sopra. È anche possibile distruggerli a colpi di spada, ma è troppo rischioso e perdereste energia inutilmente.

Saltate questo fosso e spingete il nemico con la spada fino a che non cade oltre il bordo. Il baule contiene la Mappa.

Uccidete gli scheletri di questa stanza per ricevere una Chiave Piccola. Inchiodateli al muro e tempestateli di colpi di Spada.

Colpite la Sfera di Cristallo con la Spada per alzare o abbassare i blocchi del labirinto. Attivando degli altri interruttori, ritorneranno al loro stato iniziale.

Spostate questi due blocchi insieme per scoprire delle scale che portano sottoterra.

Uccidete questi due monaci con una sola Bomba. Apparirà una Chiave Piccola.

Dall'entrata, venite in questa stanza e lanciate un po' di polvere magica sulle due lanterne per illuminare la stanza. La cesta nella sala dell'entrata contiene 50 rupie.

Il monaco di questa stanza ripeterà specularmente ogni vostro singolo movimento. Lo potrete "pilotare" muovendovi: il monaco andrà nella direzione opposta alla vostra. Piazzate una Bomba e guidatecelo sopra per farlo saltare, oppure colpitelo con un colpo di Spada roteato. Ora apparirà un forziere contenente una Bussola.

Se i blocchi sono su, colpite la Sfera di Cristallo per raggiungere il baule che contiene una Chiave Piccola.

Saltate i fossi raccogliendo tutta la Polvere Magica che trovate. Premete l'interruttore in fondo alla stanza per far apparire un forziere contenente una Chiave Piccola.

Raccogliete un vaso e tenetelo sopra la vostra testa stando sopra questa piattaforma. Il peso la farà abbassare in modo che possiate raggiungere la scala sulla sinistra.

Utilizzate le piattaforme mobili per raggiungere la scala dal lato opposto dello schermo.





## Guardiano del livello



Prendete la bottiglia e scagliatela contro il muro. Uscirà il clown: evitatelo fino a che non ritornerà nella bottiglia. Ripetete questa operazione fino a che non va in mille pezzi, uccidendo il clown. Una volta ucciso, andate nella stanza a sinistra, dove troverete il Corno della Conchiglia.

## Un Cuore Extra



Una volta ucciso il clown, riceverete in premio un utilissimo Cuore extra. Si tratta di un contenitore di cuori che vi permetterà di raggiungere un livello di energia superiore, con il quale potrete vivere più a lungo.



## N7-Villa di Richard

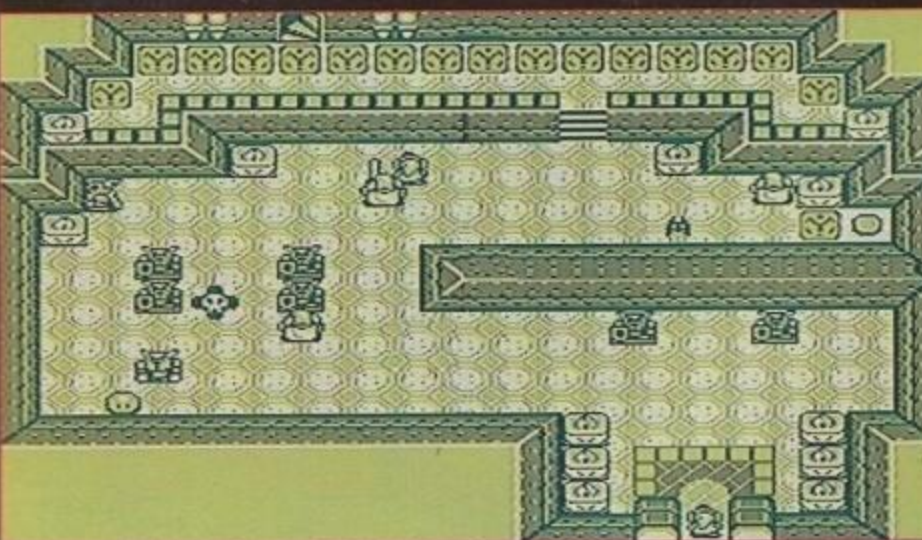
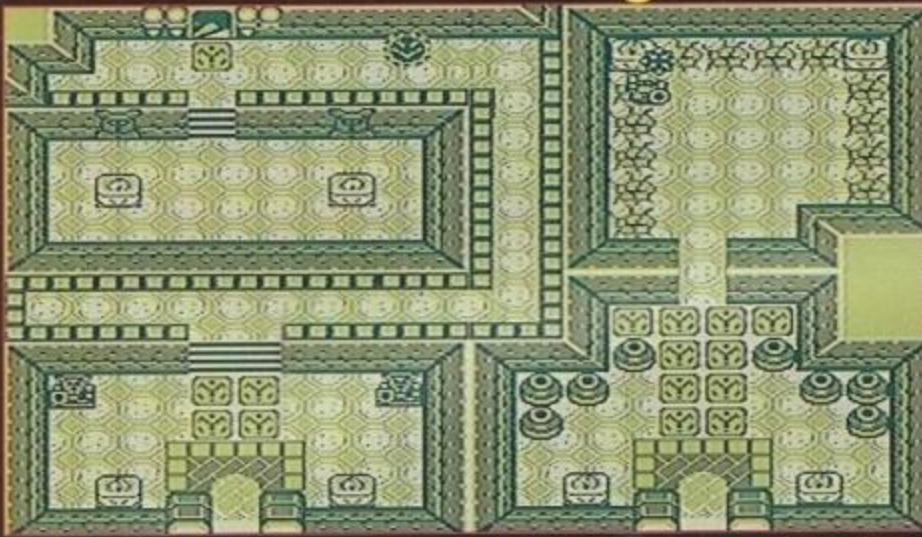
Dopo essere usciti vincitori dalla Bottle Grotto, riportate Bow Wow a Madame Meow nel villaggio e riceverete un bacio sulle labbra! Ora andate nella villa di Richard nella casella N7. Il principe Richard vi chiederà di trovare cinque Foglie d'Oro. Quando le avrete trovate, tornate qui e datele al principe, che vi mostrerà un passaggio segreto. Usate le scale e fatevi strada con la Spada tra i cespugli per raggiungere la statua del gufo. Scavate alla sua base per trovare la Slime Key.

## Passaggio Segreto



Passando per la via sotterranea nascosta, arriverete in questo punto. Qui intorno ci sono guardie armate di spada, quindi evitatele piuttosto che affrontarle: non vi possono seguire in un altro schermo.

## F10-Ricerca delle Foglie d'oro



Entrati nel castello, andate a sinistra e uccidete tutti i nemici per trovare la prima Foglia. Andate in alto e a destra per trovare l'interruttore e passateci sopra per aprire i cancelli. Usate le scale per arrivare nella stanza con gli orsi. Lanciate una Bomba sull'orso di sinistra per fare apparire una guardia: uccidendola avrete la seconda Foglia. Uscite e andate a destra, poi in basso fino all'ingresso a destra. Lanciate un vaso contro la porta e uccidete la guardia per avere la terza chiave.

## Passaggio Segreto Sotterraneo



Nella locazione E11 troverete un cespuglio isolato. Fatelo a pezzi con la Spada per trovare la scala che conduce al passaggio segreto. Questo è l'ingresso nascosto che porta direttamente nel castello, dove dovrete trovare le Cinque Foglie d'Oro.

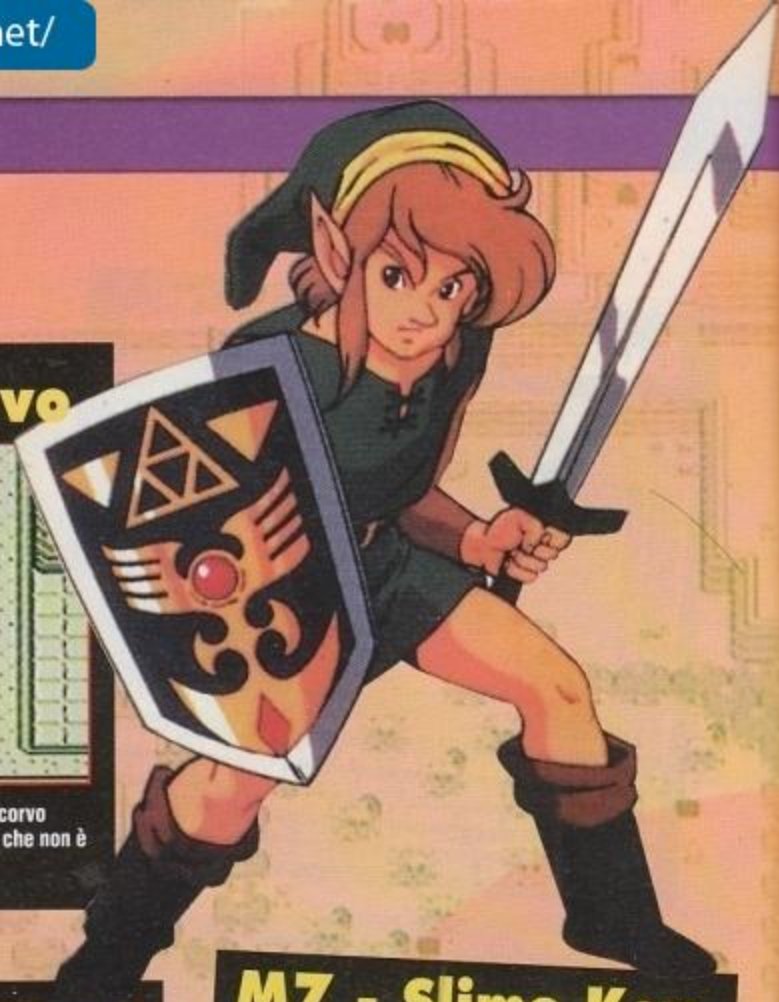
## Tana della Talpa



Troverete questa odiosissima talpa in F11. Aspettate fino a che non tiri fuori la testa dalla tana e colpitela velocemente con la Spada. Allontanatevi subito dopo averla colpita, perché vi lancerà delle bombe. Una volta finita, riceverete la quarta Foglia.







## H12 - La Scimmia Kiki



Per trovare le cinque Foglie d'Oro, dovrete avvalervi dell'aiuto della scimmia Kiki per superare questo corso d'acqua. Kiki costruirà un ponte se gli darete tutte le banane che avete.

## F9 - Il Tiro al Corvo



Prendete una roccia a sinistra del castello e lanciatela al corvo sull'albero dal basso. Colpitelo quindi con la Spada, fino a che non è morto. Ora potrete raccogliere l'ultima Foglia d'Oro.

## N7 - La Grotta del Gufo



Dopo aver trovato tutte le cinque Foglie d'Oro, riportatele al principe Richard, che vi mostrerà un passaggio segreto che porta a una statua di gufo. Il forziere di questa grotta contiene una Conchiglia. Per raggiungere la statua, fate a pezzi i cespugli con la Spada ed evitate i buchi che appaiono. Se lascerete lo schermo del labirinto di cespugli, tutti quelli che avrete già distrutto, ritorneranno. Andate a destra e salite fino alla statua.

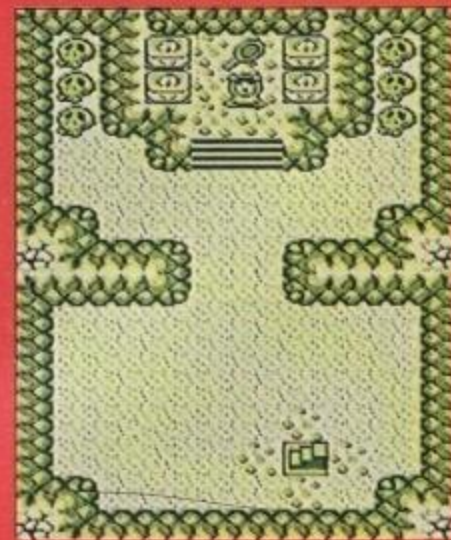


## M7 - Slime Key



Dopo aver raggiunto la statua passando per il labirinto di cespugli, usate il Badile per scavare intorno alla sua base: troverete la Slime Key. Ora potrete accedere al terzo livello usando la chiave nella serratura che trovate in L6.

## Scambi a Catena!



In *Link's Awakening* troverete diversi sottogiochi. Il principale è l'enorme catena di scambi che sembra addirittura più incasinata degli intrecci che si sta dietro l'intera vicenda di Tangentopoli. Tutto cominciò con una bambola...

1. Portate la bambola di Yoshi che vincete nel gioco della gru nella Quadruplet's House. In cambio riceverete un fiocco.
2. Date il fiocco al cane che guaisce nella cuccia di Bow Wow. Otterrete del cibo per cani.
3. Scambiate il cibo per cani con delle banane nel negozio che le vende sulla spiaggia.
4. Date le banane alla scimmia Kiki in cambio di un bastone.
5. Portate il bastone a Tarin (H8), che vi regalerà un alveare.
6. Date l'alveare all'orso nel Villaggio degli Animali (N14), che vi darà un ananas.
7. Date l'ananas all'affamato sulla montagna (B10) in cambio di un fiore.
8. Portate il fiore alla capra nel Villaggio degli Animali (M14) in cambio di una lettera.
9. Date la lettera a Mr. Write (D1), che vi regalerà una scopa.
10. Portate la scopa alla moglie di Mr. Ulrira nel Villaggio degli Animali (M14), che vi darà in cambio un amo da pesca.
11. Portate l'amo al pescatore sulla barca sotto il ponte (O11), che vi darà una collana.
12. Date la collana alla sirena nelle vicinanze dell'acqua (M10), che vi donerà una squama della sua coda.
13. Portate la squama dalla statua della sirena, che si sposterà di lato. Scendete lungo le scale e troverete una lente d'ingrandimento.
14. Portate la lente d'ingrandimento nella libreria e leggete i libri neri segreti. Prendete nota delle direzioni che vi serviranno alla fine del gioco.





Colpite con la spada i nemici-bomba, preparandovi a saltare quando esplodono. Troverete una Chiave Piccola. Sollevate tutti i vasi per trovare una fata.

Per uccidere questi serpenti neri servono le Bombe. Lanciategliene una davanti per fargliela inghiottire. Tre Bombe bastano per fare fuori un serpente.

Uccidete i blob di questa stanza per aprire le porte. Le rane sulla sinistra possono essere uccise nel solito modo, con le Bombe.

Dopo la terza stanza, venite qui. Uccidete il monaco e lo scheletro per trovare un'ennesima Chiave Piccola. Colpite la Sfera di Cristallo e salite le scale nella terza stanza a destra.

Questo è il terzo livello, la Key Cavern. Ora dovreste avere la Slime Key. Saltate di isola in isola nelle locazioni L8 e L7 per raggiungere l'ingresso. Usate la Slime Key nella serratura che trovate in L6. È molto importante rifornirsi di Bombe prima di entrare, quindi andate nel negozio del villaggio e fate il pieno.

Uccidete gli scheletri "saltellanti" bloccandoli con le spalle al muro. Lo scrigno contiene un blob: quindi fate attenzione quando lo aprite.

Tornate in questa stanza dopo aver abbassato i blocchi colpendo una Sfera di Cristallo. Uccidete il monaco di guardia e aprite il baule: contiene 200 rupie!!! La roccia può essere spostata per uscire.

Per passare questo corridoio dovreste essere in possesso degli Stivali di Pegaso. Caricate i nemici e fateli fuori con la Spada selezionata.

## Key Cavern

Attraversate questa stanza uccidendo tutti i blob che incontrate. Fatene fuori cinque per trovare una Chiave Piccola.

Questa è la terza stanza in cui dovreste entrare in quest'area chiusa da quattro porte. Esplorandola tutta e uccidendo i blob che incontrate, troverete una Chiave Piccola.

Salendo le scale che trovate due stanze in giù, arriverete qui. Andate nella stanza di sinistra e lanciate delle Bombe oltre il fosso dal bordo. Se cercate di saltare, verrete teletrasportati dall'altra parte. Se fate saltare i nemici con le Bombe, potrete prendere la prossima chiave.

Dopo aver ucciso le rane teletrasportatrici, venite qui. Uccidete tutti i nemici con la Spada e cercate le Bombe sotto i vasi. Troverete un'altra Chiave Piccola, che dovreste prendere in fretta.

Potrete raggiungere questo forziere, che contiene 50 rupie, passando per il corridoio di sinistra. La roccia può essere spinta verso destra.

Prendete uno di questi vasi e lanciatelo contro la porta per sfondarla. Fate fuori i nemici-bomba della prossima stanza per trovare uno scrigno contenente una Chiave Piccola. Nella stanza di destra c'è un vortice. Tornate quando avete gli Stivali di Pegaso e correte con la Spada in pugno.

I nemici-bomba vi daranno tre secondi di tempo da quando sono colpiti, dopodiché esploderanno. Dopo aver preso la bussola, fate saltare il muro di sinistra.

I blocchi di questa stanza formano una freccia che punta il muro sottostante. Fatelo saltare con una Bomba, così come la parete est della prossima stanza.

Grazie agli Stivali di Pegaso potrete saltare questo fosso e raggiungere l'altro lato.

Nella seconda parte del labirinto comincia il vero divertimento. Dovete trovare la Mappa, la Bussola e, ovviamente, la Nightmare Key. Inoltre, dovete cercare tutte le Chiavi Piccole necessarie per aprire i blocchi che chiudono la strada per l'area finale e il guardiano.

Finalmente avete trovato la Campana del Giglio di Mare! Preparatevi per la prossima avventura!

Il guardiano si nasconde. Correte contro il muro usando gli Stivali di Pegaso per farlo cadere. Ora colpitelo continuamente con la Spada fino a che non si divide in due bulbi oculari(!) uniti da un giunto. A questo punto, sempre caricando con gli Stivali di Pegaso, corretegli attraverso, in modo da spezzare la giuntura, e uccidete entrambi i bulbi. Fate attenzione, però, alle ombre che proiettano: è il punto in cui ricadranno!

In quest'area dovreste caricare i blocchi di ghiaccio con gli Stivali di Pegaso e colpire allo stesso tempo le rane teletrasportatrici con la Spada. Fate attenzione a non uscire nuovamente per le scale, altrimenti la stanza ritornerà come prima! Andate nella prossima stanza e uccidete tutti i pipistrelli per ricevere una Chiave Piccola.

Attendete fino a che il volto di pietra non cada prima di saltarci sopra velocemente e raggiungere la scala.

Questo è il passaggio segreto che porta alla fine del livello. La Campana del Giglio di Mare è ormai vicina!

La seconda parte il prossimo mese





## Mondo 1-1

Il primo dei Lost Levels non dovrebbe essere troppo difficile, ma ci sono alcuni power-up che possono tornare molto utili. La prima cosa che dovete fare è farvi una corsa sotto il Koopa volante. Continuate fino a che non arrivate a un gruppo di piattaforme a forma di C, all'interno della quale si trova un Koopa che va avanti e indietro. Prendete a testate i blocchi inferiori per scoprire un fungo rosso che vi trasformerà in Super Mario. Andate avanti fino a un gruppo di cinque blocchi con il punto interrogativo. Colpite i primi due e gli ultimi due per ricevere dei gettoni, ma lasciate stare quello centrale, che nasconde un fungo velenoso. Nella prossima sezione ci sono Goomba in abbondanza, quindi muovetevi velocemente sulle piante piranha e saltate il baratro sulla destra prima che vi prendano. Ora saltate sul piano inferiore e colpite l'ultimo blocco a sinistra per guadagnarvi una stella, diventando invulnerabili per un po'. Restando sulla piattaforma inferiore, colpite quella superiore per raccogliere le monete. Continuate verso destra e prendete le monete che si trovano nei blocchi col punto interrogativo, prima di saltare sui tre Koopa che incontrerete più avanti. Ora prendete la via superiore e lasciatevi cadere tra i due tubi. Il secondo è tenuto su da quattro blocchi a sorpresa: l'ultimo a destra vi darà un fungo rosso, ma dovete saltare con un ottimo tempismo il prossimo burrone per raccogliergli e atterrare sani e salvi dall'altra parte. Ora correte verso destra e innalzate la bandiera per uscire dal livello.



E con questo siamo a quota quattro. *Super Mario All Stars - The Lost Levels* è la quarta, e probabilmente più ardua, avventura dell'idraulico di casa Nintendo.

Ci sono un sacco di livelli, più altri nascosti, Warp Zone e tanti bonus e power-up che rendono *Lost Levels* uno dei migliori, se non il migliore, platform in circolazione. Ora, grazie a questa soluzione, potrete finalmente terminare il gioco senza troppi problemi.

## Mondo 1-2

Ci sono tre Warp Zone per il secondo, terzo e quarto mondo. Andate cautamente verso destra per superare il Koopa volante e arriverete al primo vero ostacolo del livello. Un burrone seguito da una serie di blocchi a forma di scale. Dovrete correre fino al blocco solitario sulla sinistra del burrone. Appena prima del blocco, saltate a destra. Salite le scale e andate fino all'ultimo blocco sulla destra. Saltate e colpite i blocchi



superiori per trovare un fungo rosso, che rotolerà a destra, cadendo oltre il tubo con la pianta piranha. Mentre sta cadendo, dovete saltare il fosso e la pianta per prenderlo e diventare Super Mario!

Ci sono due Goomba che vi aspettano: appiattiteli! Quando siete Super Mario, potrete colpire i blocchi per trovare delle monete. Ora andate a destra, sul prossimo tubo, per trovare delle altre scale. Andate in cima alle scale e cominciate a prendere a testate i blocchi superiori per trovare un fungo verde che dà una vita extra. Questo fungo comincerà a rotolare come quello di prima, ma questo sarà un po' più arduo da raccogliere. Appena comincia a rotolare, seguitelo lungo 4 piattaforme che cederanno sotto il vostro peso. Questi salti devono essere fatti con la massima velocità per raggiungere la vita extra. Ora troverete una serie di tubi con piante Piranha. Il miglior modo di superarle consiste nel saltare il primo tubo e colpire il blocco di



sinistra che sostiene il secondo. Otterrete così una stella, che vi permetterà di superare il resto dei tubi senza correre pericolo. Ora rimane solamente una cosa per terminare il livello: dovete saltare sulla piattaforma cedevole che si trova in mezzo allo schermo. Adesso tuffatevi velocemente alla cieca verso destra per raggiungere una serie di piani ascendenti, lasciatevi cadere sui blocchi sottostanti e correte verso destra fino al tubo che vi riporta in superficie.

## Mondo 1-3

Cominciate correndo velocemente oltre il primo fosso, atterrando su una piattaforma alta per raccogliere una moneta. Ora dovete saltare dalla piattaforma sulla prossima piattaforma a carrucola. Arrivare fino in fondo a quest'area sani e salvi è solo questione di tempismo e coordinazione. Quando Mario atterra su una piattaforma, quella successiva comincerà a salire, quindi dovete essere veloci, altrimenti finirete nella lava. Sulla prossima piattaforma ci sarà un Koopa che va avanti e indietro: saltategli in testa velocemente, senza farvi



beccare. Raccogliete le monete e andate avanti cautamente. Nella prossima sezione troverete una piattaforma a mezz'aria su cui si trovano due Koopa. Saltate in testa a uno dei due e lanciatelo verso l'altro. Andate avanti fino a che non trovate un Koopa che continua andare su e giù: saltate sulla prossima piattaforma quando salta su quella di sotto.

A questo punto arriverete su una piattaforma in movimento che ondeggia a sinistra e a destra. Saltate sul prossimo piano utilizzando l'oscillazione della piattaforma e raccogliete le monete.

Andate a destra usando ancora le carrucole e atterrate su una delle due piattaforme. Un Koopa vi aspetterà su quella inferiore. Superate la prossima serie di piani e raggiungete il blocco con il punto interrogativo, che vi darà un fungo rosso. Saltate a destra e prendete tutte le monete prima di andare sulla prossima



piattaforma mobile con la terza serie di carrucole. Muovetevi velocemente e raggiungete la piattaforma di destra. La bandiera è sulla destra. E anche questa è fatta!

## Mondo 1-4

Se siete piccoli all'inizio del livello, non avrete problemi a superare le catene di fuoco. Saltate sulla prossima piattaforma e troverete un blocco a sorpresa con un fungo rosso che vi trasforma in Super Mario.

Ci sono ancora catene più avanti, quindi è meglio prendere la via superiore per evitarle. In questo corridoio troverete due catene di fuoco e un Koopa. Passate in mezzo alle due catene e aspettate che il Koopa si avvicini prima di saltargli in testa e continuare verso destra.

Ora, oltre alle catene di fuoco, troverete anche delle palle infuocate, quindi procedete con attenzione e saltate le palle di fuoco andando



verso destra: non saltate solamente verso l'alto. Oltrepassate la lava per arrivare davanti a tre colonne. Scalatele una per volta ed evitate al tempo stesso le palle di fuoco che arrivano da tutte le parti. Adesso siete arrivati nel regno del Re dei Koopa, Bowser. Bowser sputa delle palle di fuoco verso di voi. Evitatele e saltate sulla piattaforma nel centro dello schermo. Da qui, saltate oltre Bowser e attivate i controlli del ponte, che si aprirà, facendolo cadere nella lava. Non vi rimane altro da fare che andare a sinistra e salvare il Toad che è stato catturato.

## Mondo 2-1

NINTENDO ● PIATTAFORME



# MARIO ALL-STARS



## Mondo 2-1

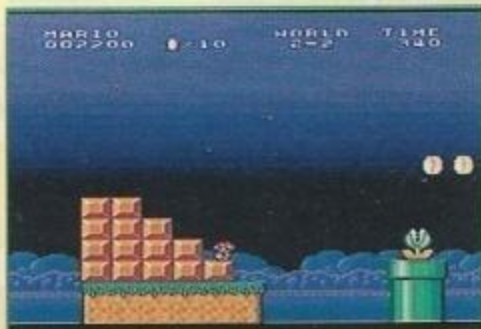


Correte oltre il ponte evitando i Koopa volanti e troverete tre blocchi a sorpresa. Quello di mezzo vi darà un fungo rosso, ma fate attenzione a non andare troppo verso destra perché il fungo rimbalzerà a sinistra e potrebbe uscire dallo schermo prima che possiate prenderlo. Saltate il burrone e atterrate sulla scala che porta a tre blocchi. Quello centrale vi darà una stella, che vi permetterà di superare le quattro piante Piranha più avanti senza troppi problemi. Se vi lasciate cadere nel primo tubo a livello dell'acqua, troverete una stanza bonus. L'uscita vi porterà nel penultimo tubo della sezione. A destra della prossima piattaforma ce n'è una mobile che vi permette di superare tranquillamente l'acqua. Usate la molla che trovate sulla terra ferma per saltare alla grande i fastidiosissimi Koopa. Se oltrepassate la molla e andate avanti con la seconda piattaforma mobile, arriverete a due piani di mattoni sopra una pianta Piranha. Colpite il blocco centrale della piattaforma superiore per trovare una pianta rampicante che porta in un'altra stanza bonus piena di monete e nuvole da cavalcare. Prendete tutte le monete che potete prima di tornare al livello principale. Vi ritroverete vicino ai quattro blocchi con punto interrogativo subito dopo la pianta rampicante. Il primo blocco nasconde un fungo velenoso, quindi lasciatelo stare e prendete le monete dagli altri tre. Potete superare l'acqua in due diversi modi: se non volete troppi problemi, saltate sulla molla, altrimenti, passate da una piattaforma all'altra facendo attenzione ai Koopa. Una volta giunti dall'altra parte, salite le scale ed evitate i piccoli nemici prima di raggiungere la fine del livello.

## Mondo 2-2

I primi ostacoli sono un tubo con pianta Piranha e dei Goomba. Spiattellate questi ultimi e superate i prossimi due tubi. Raccogliete le monete e continuate saltando il burrone, atterrando dall'altra parte. Affrontate i Koopa e prendete le monete prima di

saltare il fosso. Prendete una bella rincorsa e saltate le piante Piranha quando si abbassano. Ora correte e saltate sulla prossima piattaforma, raccogliendo le monete che incontrate. Sul prossimo piano troverete un blocco che potrete rompere per trovare una stella. Fate fuori i Koopa e raccogliete le monete fino a che non raggiungete un blocco vicino a due che potrete



rompere. Quello superiore vi darà un fungo rosso, ma dovrete prenderlo in fretta mentre saltate sulla prossima piattaforma. A questo punto raggiungerete un tubo nella sommità dello schermo. Saltate qua e là per scoprire un blocco nascosto che vi permette di raggiungerlo. Continuate fino a che non trovate una lunga piattaforma con dei Goomba. Stategli dietro e raggiungete la piattaforma a mezz'aria. Con un piccolo salto a destra raggiungerete una lunga scala che porta alla fine del livello.

## Mondo 2-3

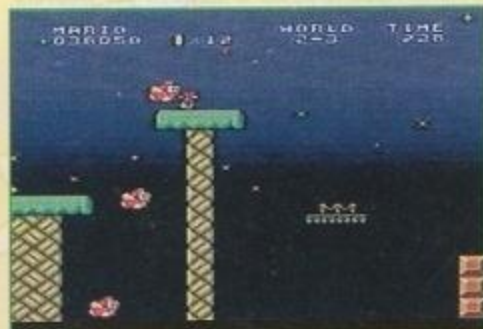
Un lungo ponte attraversa il primo burrone, sul quale trotterellano alcuni Koopa. Saltate sulla prossima piattaforma, ma non vi fermate, altrimenti gli uccelli vi attaccheranno. Lungo



tutto il livello, gli uccelli vi perseguiteranno, quindi dovrete muovervi molto velocemente per mantenervi a distanza. Dopo alcune piattaforme troverete quattro blocchi a sorpresa. Colpite quello in fondo a sinistra per trovare un fungo rosso e continuate velocemente. Continuate fino a che non troverete delle piccole piattaforme con delle monete. Muovetevi cautamente, evitando gli uccelli e i Koopa. Ora troverete delle piattaforme alte che conducono a un ponte con delle monete. Fate attenzione ai nemici di guardia: saltategli in testa e andate avanti velocemente fino alla fine del livello.

## Mondo 2-4

Questo livello è ambientato nel castello del Re dei Koopa, ed è molto simile all'ultimo. Andate a destra fino a una colonna "pendente". Passateci sotto e saltate sulla prossima piattaforma. Stordite il Koopa e spingetelo giù per guadagnare una vita extra. Per evitare di finire nella lava, lasciatevi cadere e andate verso destra per raggiungere il corridoio di sotto. Superate il gruppo di Koopa e saltate con cautela le catene di fuoco,



prendendo la rincorsa e raggiungendo le prossime piattaforme. E' meglio salire sulle piattaforme superiori e "seguire" le catene di fuoco fino a che non raggiungete la lava che sputa palle infuocate. Saltate al momento giusto il pozzo per trovare altre due catene. Il miglior modo per superarle consiste nel fare un salto gigante quando la prima catena "punta" dalla parte opposta, atterrando alla destra della seconda. Muovetevi prima che la catena vi prenda e andate avanti evitando le palle di fuoco che incontrate. Ora incontrerete Bowser, che andrà affrontato come prima. Saltatelo e attivate i comandi del ponte per salvare i due Toad.

## Mondo 3-1

All'inizio del livello, incontrerete subito gli Hammer Bros, che vi lanceranno martelli in veloce successione. Evitate i primi martelli e andate sotto le due file di mattoni su cui si trovano.

Quando uno dei due è sopra di voi, saltate e colpite il blocco per sconfiggerli. Se tirate una testata al blocco centrale della piattaforma inferiore, troverete una stella. Andate avanti fino a quando non incontrate due serie di blocchi a sorpresa. Un fungo velenoso si



nasconde nell'estremo destro della prima serie, mentre il primo della seconda serie (quella formata da sette blocchi) contiene un fungo rosso.

C'è un enorme baratro da saltare per arrivare su un piano con un tubo grigio e due Koopa. Saltategli in testa e tuffatevi nel tubo, che vi porterà in una stanza bonus. Raccogliete le monete ed evitate i colpi del cannone, quindi uscite dal tubo verde sulla destra. Arriverete vicini a una grande scala; salitela e troverete

una Warp Zone che vi riporta al primo livello (però, che utilità!).

Tornati nel livello principale, se saltate sul tubo grigio potete rompere i blocchi soprastanti e raccogliere le monete prima di continuare verso destra, sui mattoni. Lasciatevi cadere nel prossimo tubo grigio. Continuate a destra fino ai due Bullet Bill, tra i quali si trovano tre blocchi a sorpresa, di cui dovete colpire il primo a sinistra per ottenere un fungo rosso.

A destra troverete altri due tubi grigi, il secondo dei quali conduce a una stanza bonus. Passate i prossimi due tubi e saltate il burrone, dopo il quale troverete una molla. Usatela per raggiungere il palo della bandierina, dove troverete un warp che riporta al primo livello. Se proprio volete, potete ripetere i livelli, altrimenti innalzate la bandiera e passate al prossimo.

## Mondo 3-2

Questo è un livello subacqueo, in cui dovrete fare attenzione alle correnti che, ogni tanto, vi spingono verso i nemici. Nuotate più velocemente che potete, schivando i pesci e raccogliendo le monete. State alla larga dalle meduse, perché si muovono molto velocemente e sono molto pericolose.

La migliore cosa che potete fare è superare questo livello marino più in fretta che potete, senza fermarvi un attimo. La strada che porta sulla terra ferma è bloccata da una medusa, ma se state fermi per un po', se ne andrà permettendovi di uscire per il tubo e raggiungere la fine del livello.



Prima di issare la bandiera, saltate a sinistra per scoprire un blocco nascosto. Saliteci sopra e saltate di nuovo per trovarne un altro, dal quale dovrete spiccare un balzo oltre il palo e innalzare la bandiera da quella parte, in modo da ottenere una marea di punti.

## Mondo 3-3

Correte velocemente per saltare sulla piattaforma più alta. Ora potete scegliere se aspettare che i Koopa della piattaforma inferiore si gettino dal lato destro come dei Lemmings o se attaccarli direttamente saltandogli in testa.

Saltate sul prossimo gruppo di Koopa che







Incontrate e superate il tubo verde passando sulle piattaforme alte. Per superare la prossima sezione dovrete passare un altro sistema di carrucole e due altri tubi (prendete la via superiore). Infine troverete delle utilissime monete e una molla.

Usate la molla per superare alcuni salti ostici e un secondo sistema di carrucole. Atterrerete su una piattaforma abbastanza grande, sulla quale si trova un Koopa solitario che dovrete liquidare prima di affrontare una serie di salti impegnativi. Tuffatevi sulla prossima piattaforma e spiccate immediatamente un balzo, perché crollerà dopo pochi istanti, atterrando sul tubo verde (sperate che la pianta Piranha non abbia fame!).

Vi aspetta un'altra piattaforma cedevole, dalla quale dovrete spiccare un bel balzo su una superiore, questa volta stabile. Ora avrete bisogno di molta coordinazione e tempismo per saltare fino alla fine del livello, dove vi attenderà un Koopa volante. Lanciatevi su di lui



e rimbalzate sulla sommità del palo della bandiera.

## Mondo 3-4

Vi ritroverete di nuovo nel castello, e questa volta potreste rimanerci per sempre. Dovrete affrontare un piccolo rompicapo che andrà risolto nel seguente modo. Una volta superata la prima serie di pozzi di lava, arriverete a un punto in cui potrete prendere quattro strade diverse che, a loro volta, si divideranno nuovamente. Se prenderete la strada inferiore per due volte, arriverete nella seconda sezione che assomiglia



alla prima, tranne per il fatto che in alto ci sono due catene di fuoco opposte. Dovete prendere la via superiore fino a che la stessa schermata non si ripete tre volte. A questo punto arriverete allo scontro con Bowser, che andrà superato nel solito, facile modo: saltate alle sue spalle e attivate l'interruttore per uscire.



## Mondo 4-1

D'ora in poi, l'azione diventa veramente



frenetica. La prima cosa che incontrerete sarà un Lakitu che continuerà a fare cadere degli Spinny. Per superare i primi due tubi con piante Piranha e saltare tra i due blocchi, sfuggendo ai nemici, dovrete essere molto veloci.

Colpite ripetutamente il mattone per ricevere una moltitudine di monete. Andate avanti, ricordandovi di percorrere le strade più alte per evitare i nemici. Superate i tre blocchi marroni e il tubo, arrivando a una lunga fila di blocchi a sorpresa, l'ultimo dei quali nasconde un power-up. Prendete una lunga rincorsa e usate la molla per saltare l'acqua. Ora salite con attenzione le scale, evitando gli Spinny. Scendete e raggiungete i tre blocchi con il punto interrogativo, ma non colpiteli, perché nascondono dei funghi velenosi.

Saltate oltre il tubo per trovare degli altri blocchi a sorpresa. Tirate delle testate al secondo per ricevere una vita extra e saltate il fosso per raccogliere tutte le monete degli altri blocchi e da quello solitario più avanti. Saltate su quest'ultimo e tuffatevi a destra per scoprirne uno nascosto dal quale crescerà una pianta rampicante che conduce in una stanza bonus. Una volta usciti da questa stanza, tornate dal blocco della pianta rampicante e colpitelo nuovamente. Potete farlo quante volte volete, prima di superare il tubo di destra e salire le scale fino alla fine del livello.

## Mondo 4-2

La prima cosa che dovete fare in questo livello è superare un gruppo di Bullet Bill. Evitate il loro fuoco e raccogliete il fungo che si trova nel blocco a sorpresa tra i due. Dopo l'ultimo Bill, troverete un blocco di mattoni vicino a due col punto interrogativo. Prendete a testate il primo dei tre per scoprire una stella, ma fate attenzione ai Busy Beetle che arrivano da destra.



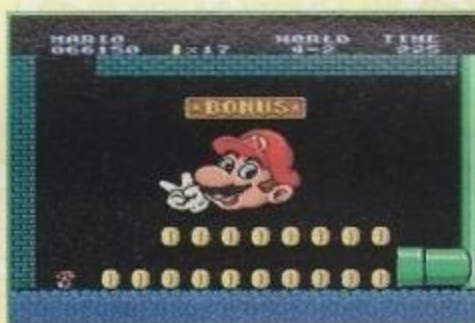
Oltrepassate i prossimi piccoli fossi e usate la molla per superare le due piattaforme di mattoni e i Koopa che si trovano sulla terra. Saltate il prossimo tubo verde e fermatevi a raccogliere i bonus dei blocchi a sorpresa che si trovano sopra i Bullet Bill. Il primo nasconde una vita extra, mentre l'ultimo contiene un fungo velenoso. Proseguite fino a un ennesimo blocco con punto interrogativo sopra un piccolo fosso: colpitelo diverse volte per guadagnare delle monete prima di incontrare degli Hammer Bros. Saltate sul primo e trovate l'altro sopra degli altri blocchi a sorpresa. Colpiteli da sotto per farlo fuori e lasciatevi cadere nel primo tubo verde che vi porterà in una stanza bonus.

Prendete tutti i bonus e ritornate al livello principale. Proseguite verso destra, saltando sui piccoli blocchi marroni sull'acqua fino all'uscita.

## Mondo 4-3

Prendete la rincorsa dall'inizio del livello per raggiungere una velocità sufficiente per saltare fino alla molla, rimbalzando oltre la piattaforma mobile e la carrucola, atterrando sani e salvi sul piano a destra.

Adesso vi aspetta un salto veramente ostico per raggiungere una piattaforma piena di monete all'estrema destra. Correte velocemente e saltate più a destra che potete, atterrate sul Koopa volante e rimbalzate sul piano dall'altra parte. Qui troverete un'altra molla con la quale potrete superare le piattaforme mobili, ma è meglio saltarci sopra per raggiungere un blocco a sorpresa sospeso a mezz'aria, che nasconde un power-up. Saltate sulle prossime due piattaforme alte prima di fare un balzo veloce su quella di destra, che crollerà sotto il vostro peso. Raggiungete la carrucola e correte sul piano adiacente. Spiattellate il Koopa prima di proseguire e saltate il burrone. A questo punto



dovreste trovarvi su una lunga piattaforma che conduce a un'altra sezione ostica. Evitate il Koopa e saltate con cautela sui blocchi marroni. Spiccate l'ultimo balzo e dirigetevi verso l'uscita.

## Mondo 4-4

Il livello inizia con un'enorme catena di fuoco che ruota in senso orario. Fate attenzione mentre cercate di colpire il terzo blocco a sorpresa che nasconde un power-up. Saltate nel piccolo corridoio dove vi aspettano dei Goomba e altre catene di fuoco, che dovrete superare. Incontrerete ora un'enorme pozza di lava che vi inghiottirà in caso di errore. Il migliore metodo per superarla consiste nel rimanere immobili sulla sinistra, fuori dalla portata della grande



catena di fuoco. Quando questa si trova in alto a sinistra, saltatela. In questo modo dovrete atterrare vicino a una catena più piccola nel momento in cui sta per eseguire una rotazione, lasciandovi mezzo secondo di tempo per superarla e raggiungere le piattaforme ascendenti.

Lasciatevi cadere sul piano dall'altra parte della pozza di lava. Superate il corridoio e aspettate che scendano tre Koopa. Saltategli in testa e rimbalzate oltre il fosso, evitando la catena rotante.

Andate nel corridoio inferiore, passate la prossima catena e saltate l'Hammer Bros. Prendete la strada inferiore, evitando la pianta Piranha e le due catene. Aspettate sulla sinistra



della pozza di lava fino a che non ci cadono dentro dei Goomba e poi continuate. Se salite sul piano medio, potrete trovare un blocco nascosto alla fine del pozzo, sulla piattaforma superiore, che vi darà una vita extra.

Continuate per le piattaforme alte e saltate sul tubo situato nella pozza di lava. Raggiungete la piattaforma mobile, quindi il blocco piccolo superiore e continuate a destra. Ora dovete essere veloci per evitare le palle di fuoco che arrivano in continuazione.

Superato questa insidia, dovrete raggiungere la porta di Bowser con un piccolo salto.

Questa volta non dovrete saltargli alle spalle,



ma evitare un'ultima catena di fuoco per salvare i Toad e finire il mondo.

## Mondo 5-1

All'inizio del livello dovrete trovare quattro blocchi col punto interrogativo che nascondono delle monete, ma fate attenzione ai Busy Beetle mentre le raccogliete. Superate il primo tubo grigio a testa in giù e saltate il fosso per trovare una serie di tubi grigi. Fate attenzione alle piante Piranha e continuate a destra, stordendo i Koopa ed evitando i proiettili. Arrampicatevi sul tubo di destra e scendete per trovare una stanza bonus, nella quale dovrete rompere i blocchi e raccogliere le monete. Colpite i



# GABOLA

## VITE INFINITE

Nel primissimo livello, fermatevi dal gruppo di blocchi a forma di C con all'interno un Koopa rosso. Colpite il secondo blocco per scoprire un fungo rosso e saltateci sopra per prenderlo e diventare Super Mario, facendo attenzione a non fare scollare eccessivamente lo schermo verso destra. Ora saltate su e colpite il blocco di mattoni di sinistra, dopodiché fate lo stesso con quello alla destra del blocco che nascondeva il fungo, in modo da bloccare il Koopa sul mattone di destra. A questo punto colpite i blocchi alti partendo da sinistra, lasciando stare gli ultimi due di destra. Saltate sul guscio di Koopa e prendetelo, facendolo finire nuovamente sul mattone. Otterrete, così, tonnellate di vite extra.

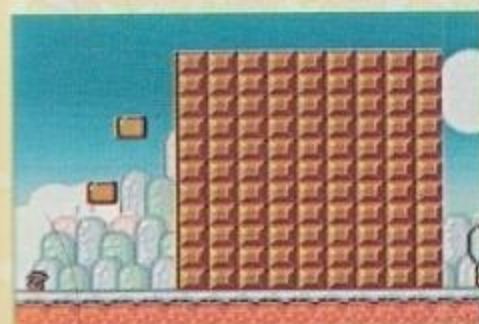
blocchi di destra per trovarne uno speciale che vi darà delle monete extra.

Uscite passando per il tubo in basso per ritornare nel livello principale. Salite le scale, spingete a sinistra per resistere al vento e lasciatevi cadere sul piano. Saltate per scoprire un blocco nascosto e saliteci sopra per trovarne un altro, che vi permetterà di saltare tranquillamente dalle scale e guadagnare una vita extra. In questa sezione dovrete essere incredibilmente veloci, perché il vento continuerà a soffiare, spingendovi avanti. Più avanti vi aspetta un Bullet Bill vicino a un



paio di tubi verdi quasi attaccati, lasciandovi poco spazio per passare. Aspettate che le piante Piranha spariscano e saltate senza esitazione. Superate i prossimi due tubi grigi e appiattite i Koopa.

Nella prossima sezione vi attendono Koopa, Beetle e Goomba. Eliminateli e prendete una lunga rincorsa per affrontare l'enorme baratro, atterrando sulle scale dall'altra parte. Fate attenzione anche ai due Koopa volanti. A questo punto troverete due piattaforme di mattoni: salite su quella più bassa e colpite i blocchi alti e l'ultimo rivelerà una pianta rampicante che porta in un'altra zona bonus. Raccogliete tutte le monete e uscite dal tubo. Salite le scale e continuate per scoprire una Warp Zone per il sesto livello! Se superate il blocco della pianta rampicante, vi troverete di fronte a un'enorme



parete. Saltellate qua e là per scoprire dei blocchi nascosti che vi permetteranno di superarla e uscire dal livello.

## Mondo 5-2

Strisciate sotto i tubi e saltate sulla prossima piattaforma. Il penultimo blocco a sorpresa nasconde un fungo velenoso, quindi non colpitelo. Andate a destra, scendete sulle piattaforme inferiori e continuate fino al tubo



verde.

Colpite il blocco di sinistra per ricevere una stella. Prendete la strada superiore per raggiungere il tubo adiacente. Saltate dal tubo per tirare una testata al blocco vicino al lungo muro in alto. Questo rilascerà una vita extra, che si sposterà lungo la parte alta dello schermo, ricadendo dall'altra parte della fila di tubi verdi e continuando fino a cadere nel fosso. Dovete essere veloci a prenderlo prima che sparisca.

Proseguendo, troverete una sezione di mattoni in mezzo allo schermo. Il blocco sporgente di sinistra vi darà un sacco di monete, se lo colpite. Più avanti dovrete affrontare una serie di piattaforme ascendenti e discendenti. Per superarle, partite dai blocchi in alto a sinistra e



saltate sulle piattaforme che salgono. Le prossime due sono discendenti, quindi dovrete essere veloci e raggiungere le monete a destra. Superate la pianta Piranha del tubo. In questo punto è meglio essere piccoli, perché dovrete rimanere in equilibrio sulle colonne ed entrare nel tubo per ritornare in superficie. Adesso non vi rimane altro da fare che proseguire verso destra, salire le scale e uscire dal livello.

## Mondo 5-3

Saltate sulla piattaforma mobile e rimaneteci fino a che non arrivate a un piano alto con due Koopa volanti sulla destra e un tubo verde nella sommità dello schermo. Saltate nel tubo lanciandovi dal limite e rimbalzando sui Koopa. Il tubo vi porterà in una sezione sotterranea piena di monete. Raccoglietele tutte e uscite dal tubo di destra per tornare in superficie. Saltate sulla piattaforma e superate la carrucola velocemente perché arriveranno dei Bullet Bill. Ora superate le prossime piattaforme mobili prima di raggiungere il piano rimbalzando sul Koopa a mezz'aria.

A questo punto dovrete affrontare tre piattaforme cedevoli prima di raggiungerne una

stabile, dalla quale salterete sulla carrucola. Colpite quindi velocemente il blocco marrone vicino alla carrucola e prendete una bella rincorsa prima di saltare e raggiungere la bandiera.

## Mondo 5-4

Saltate sulle colonne e arrivate in basso a destra passando sulla piattaforma cedevole. Prima di affrontare la catena di fuoco, dovrete superare le palle di fuoco che provengono dalla lava. Saltatele quando stanno ricadendo e, una volta giunti dall'altra parte, muovetevi velocemente per evitare la catena. Saltate il baratro, atterrando in mezzo alle due catene di fuoco più alte. Se siete veloci, potete



colpire il blocco solitario per guadagnare una vita extra prima di affrontare la prossima catena. In linea di massima, non sono molto difficili da superare: osservatele e muovetevi velocemente.

Due piccole colonne conducono a un'altra catena che potete superare più facilmente se siete piccoli. Raggiungete la piattaforma cedevole con un piccolo balzo e saltate subito sul piano con le monete in alto o raggiungete un posto tranquillo, passando per un'altra piattaforma che cadrà sotto il vostro peso. Ora saltate sui blocchi singoli e andate nel prossimo corridoio preceduto da tre catene di fuoco. Scivolte sotto la prima, prendete la strada superiore e superate di corsa le altre due. Saltate sulla piattaforma che si trova sopra la lava e preparatevi a correre e saltare, atterrando perfettamente sul piccolo piano di destra.

Scendete fino al corridoio della catena più bassa e saltate sulla piattaforma in alto. Questi salti richiedono degli ottimi riflessi e dovrete sempre tenere premuto il pulsante della carica. Prima di affrontare Bowser, dovrete superare ancora due catene di fuoco, che andranno affrontate una alla volta, perché, andando a velocità differente, non riuscireste a superarle tutte e due di un fiato.

Ora vi trovate nuovamente di fronte a Bowser. Avvicinatevi più che potete e passategli sotto quando salta. Attivate i controlli del ponte e salvate i Toad.

## Mondo 6-1

A destra troverete due gruppi di blocchi a forma di U, con il fondo di mattoni. Il primo blocco nasconde una stella, così come l'ultimo della



seconda serie. Oltre il prossimo burrone, troverete un'altra U. Alcuni Goomba trotterellano sotto i blocchi: spiattellateli e tirate una testata per stordire il Koopa, che si rinchiuderà nel suo guscio. Colpite più volte il blocco sotto di lui per ottenere un sacco di punti bonus. Quando vi siete divertiti abbastanza, andate avanti, perché vi aspettano delle monete da raccogliere e dei Koopa da evitare, prima di arrivare faccia a faccia con un Hammer Brother. Saltatelo e andate a sinistra del tubo alto verde. Saltellate per scoprire un blocco nascosto e usatelo per scalare il tubo. Muovetevi velocemente, perché dall'altra parte del tubo arrivano dei Bullet Bill. Per saltare dal tubo e superare i proiettili giganti, prendete la rincorsa e spiccate un balzo appena prima di Bullet Bill.

Più avanti ci sono altri due tubi verdi e un muro di mattoni su cui si trova un altro Hammer Brother. Aspettate che si fermi sui blocchi, superate i tubi con le piante Piranha e tirate delle testate ai blocchi sotto l'Hammer Brother. Dopo una lunga corsa troverete una serie di blocchi a sorpresa vicini a due tubi. Il quarto vi darà una stella, mentre quello a sinistra del tubo nasconde un fungo velenoso. Superate i due tubi e il piccolo fosso. Per evitare di venire presi dalle piante Piranha, prendete la rincorsa e saltate quando queste si abbassano.

Andando avanti, dovrete incontrare delle scale. Salitele, ma muovetevi con attenzione, perché soffierà una forte raffica di vento. Prima di superare l'acqua saltando sulle piattaforme cedevoli, scendete nel tubo verde, che vi condurrà in una sezione sottomarina piena di bonus e monete. Evitate i Koopa e le meduse, e fate anche attenzione alle forti correnti marine che vi trascinano in voragini senza fondo. Tornate in superficie e saltate il piccolo fosso. Ora dovrete superare una serie di tubi con piante Piranha e finirete il livello.

## Mondo 6-2

All'inizio della sezione subacquea, nuotate in



alto, evitando le meduse e abbassandovi per raccogliere le monete. Non andate a chiudervi in piccole aree, perché vi raggiungerebbero le meduse.

Nella sezione degli ascensori, nuotate velocemente per evitare di venire assorbiti dalle correnti. La migliore tecnica consiste nell'attraversare il livello tutto di un fiato, mantenendovi a distanza dalle meduse che vi seguono. Per finire il livello, salite le scale per raggiungere la bandiera.



## Mondo 6-3

In questo livello, la velocità è tutto. Dovete volare, fermandovi solamente per evitare di andare a sbattere contro gli uccelli e i pesci volanti e per raccogliere i power-up. Superate i primi blocchi e i ponti senza fermarvi. Rallentate solamente per saltare sulle piattaforme più piccole e per raccogliere la stella nel blocco a sorpresa che si trova sopra. Prendete le monete di destra mentre siete ancora invulnerabili, prima di trovare un altro power-up nel blocco di mattoni sopra la prossima piattaforma.

A questo punto, prima di affrontare un salto particolarmente difficile, dovete fare alcuni piccoli salti molto precisi. Fortunatamente, adesso potete riprendere un po' di fiato perché non ci saranno più uccelli. Saltate in modo da atterrare sul Koopa, rimbalzando sulla piattaforma alta sulla destra e ripetete la stessa operazione per raggiungere la bandiera.

## Mondo 6-4

Superate la lava saltando sulla piattaforma a mezz'aria. Passate oltre il tubo e la catena di fuoco gigante, saltando il piccolo fosso quando questa vi è sopra. Passate sotto il tubo ed evitate quello che vi lanciano gli Hammer Bros. Avvicinatevi abbastanza in modo da essere appena fuori della loro portata e saltategli in testa. Dovreste trovare una serie di piani come nel Mondo 6-4. Cominciate prendendo la strada inferiore. Quando incontrate gli Hammer Bros, prendete quella superiore. Il sistema si ripeterà se non avete terminato il livello come Super Mario. Se avete fatto tutto esattamente, cambierà la scena e vi troverete davanti a tre tubi. Saltateli e raggiungete la piattaforma centrale sulla pozza di lava. Muovetevi velocemente perché la catena di fuoco rotante vi potrebbe colpire. Scendete dal piano e atterrate su una piattaforma ondeggiante. Fatevi trasportare e saltate sul prossimo blocco con catena, proseguendo a destra sui blocchi-ascensore.

Prendete la via inferiore fino a che non raggiungete un'altra serie di tubi. Lasciatevi cadere, scivolando sotto il tubo verde più basso e salite. Superate i due tubi e un'altra pozza di lava con un blocco solitario. In questo modo



raggiungerete Bowser, che andrà affrontato al solito modo.

## Mondo 7-1

Attraversate la piccola apertura tra i due tubi e superate i piccoli gradini quando comincerà a soffiare il vento. Le raffiche vi saranno d'aiuto per saltare il grande burrone e atterrare sani e salvi nei pressi di alcuni tubi. Eliminate i Koopa che gironzolano qui vicino.

Il blocco sopra il terzo tubo nasconde una vita extra. Se siete Super Mario, è meglio passare sopra, distruggendo i blocchi. Saltate la fila verticale, ma ricordatevi che dovete fare i conto con le raffiche di vento. Fate attenzione anche al Bullet Bill e al pesce volante che salta fuori



dall'acqua. Alla fine della fila di blocchi marroni, troverete un tubo e un blocco solitario. Colpitelo per guadagnare una vita extra prima di salire sui mattoni. Lasciatevi cadere dall'altra parte e rimbalzate sui due Koopa volanti per raggiungere il tubo verde in cima allo schermo, che conduce in una stanza bonus piena zeppa di monete. Uscendo vi ritroverete molti schermi più avanti di dove siete entrati. Prendendo questa strada vi perderete una grande parte del livello e, purtroppo, anche la vita extra che si trova nel quarto blocco del gruppo immediatamente dopo il tubo. In effetti vi perderete anche una lunga fila di blocchi a sorpresa, ma del resto anche i nemici, quindi è meglio passare per la stanza bonus.

Dal punto in cui apparirete, continuate a destra, saltate sul nemico o evitatelo e saltate sui blocchi per alzare la bandiera.

## Mondo 7-2

Raggiungete la prima piattaforma usando quella mobile e raccogliete il power-up che si trova nel blocco col punto di domanda. Per superare l'acqua dovete rimbalzare sui due Koopa volanti, atterrando sul tubo alto.

Altrimenti, potete sempre raggiungerlo cavalcando la piattaforma mobile. Il tubo vi condurrà in una stanza bonus, ma dovete essere Super Mario per distruggere i blocchi e raccogliere le monete. Tornate al livello principale passando per il tubo verde.

Continuate verso destra e salite la scala, ma muovetevi velocemente, perché un Lakitu vi lancerà degli Spinny che cercano di uccidervi. Salite i gradini e saltate sul blocco con catena di fuoco. Superate la prossima catena, senza perdere tempo con la fila di blocchi marroni, che pullula di Koopa e Spinny.

Ora vi aspetta un salto veramente molto impegnativo. Avete mezzo secondo per superare la catena di fuoco e rimbalzare su un Koopa volante. Raggiungete la piattaforma cedevole e saltate all'istante il grande burrone, atterrando su un piccolo lembo sulla destra. Dovete superare questa sezione tenendo sempre



premuto il pulsante della carica, per ottenere la massima spinta nei balzi.

Ma non è tutto! Nel prossimo salto dovete rimbalzare ancora sopra un Koopa volante, atterrando su una piattaforma cedevole, che vi concede solo il tempo di un respiro per lanciarvi sul tubo alto. Incrociate le dita e sperate che la pianta Piranha sia giù. Prendete tutta la rincorsa possibile e tuffatevi sulla bandiera.

## Mondo 7-3

Fin dall'inizio soffierà un vento fortissimo, quindi saltate sul primo trampolino e lanciatevi oltre l'acqua. Quando usate i trampolini, non lanciatevi troppo in alto e non saltate più di due o tre volte sullo stesso se non siete certi di atterrare su una piattaforma.

Per ricadere su un piano sicuro, smettete di spingere Mario verso destra e assicuratevi che la piattaforma rimanga sulla sinistra. Andando a sinistra, ci dovrete finire sopra. Raggiungete il prossimo trampolino oltrepassando la fila di tubi e arrivando sui blocchi marroni vicini a un blocco a sorpresa. Scendete dai blocchi e tirate una testata a quello col punto interrogativo per guadagnare una vita extra.

Ora usate la spinta del vento per raggiungere il tubo verde e il prossimo trampolino. Superate la carrucola e raggiungete la fine del livello.

## Mondo 7-4

Superate la prima catena di fuoco e saltate velocemente sul piano quando completa il giro. Osservatene il movimento e andate avanti. Scendete e prendete il corridoio inferiore. Salite sulla piattaforma galleggiante e fatevi trasportare.

A questo punto, seguite la rotazione della catena di fuoco e salite sulle piattaforme discendenti e superatele velocemente. Questo livello richiede molta pazienza e pratica, quindi non innervositevi se non riuscite a passare una sezione, perché non fareste altro che peggiorare le cose. Prendete il passaggio superiore e



saltate sulle colonne, appiattendovi i Koopa che incontrate. Quando li avete finiti tutti, scegliete la strada superiore per evitare i Busy Beetle e lasciatevi cadere sul piano inferiore. Salite i gradini e superate la catena di fuoco.

Prendete una piccola rincorsa e superate i due Beetle e raggiungete la prossima catena. Per superarla, scendete e nascondetevi nella rientranza appena fuori della sua portata. Quando la via è libera, saltate e raggiungete la piattaforma sospesa a mezz'aria sopra la pozza di lava.

Il caro vecchio Bowser è vicino, ma prima di affrontarlo dovete superare palle e catene di fuoco. Abbassatevi e saltate più in fretta che potete.

Questa volta, Bowser è armato di martelli! Stategli più vicini possibile rimanendo fuori dalla traiettoria di tiro e passategli sopra quando salta per azionare i comandi del ponte.

## Mondo 8-1

Saltate sul primo tubo e lasciatevi cadere per appiattare i Goomba e colpire i blocchi a sorpresa.

Uno di quelli centrali vi darà un power-up, ma il secondo da destra nasconde un fungo velenoso. Proseguite fino a raggiungere una serie di blocchi sulla sinistra del primo fosso. Inizierà a soffiare il vento, quindi saliteci sopra e saltate. Eliminate il Koopa ed evitate i Busy Beetle per arrivare al limite del prossimo burrone, che

dovrete superare rimbalzando sui Koopa volanti. Scansate i Busy Beetle dall'altra parte e passate sotto il prossimo tubo, acquisendo abbastanza velocità per saltare il Bullet Bill.

Salite sul primo blocco marrone e prendete la rincorsa per superare il burrone, rimbalzando sul Koopa volante e atterrando sul piccolo blocco sopra la terra ferma.

Proseguite saltando i proiettili giganti e raggiungete le scale sopra il Bullet Bill, su cui si trova un Hammer Brother. Scendete e tirate una testata quando vi è sopra per eliminarlo.

Ora colpite i blocchi di destra che nascondono un power-up e salite le scale. Evitate i proiettili ed entrate nel tubo per trovare una sezione subacquea. Raccogliete le monete, facendo attenzione alle forti correnti e uscendo dal tubo grigio. Salite le scale sulla destra per trovare una Warp Zone che vi riporta al Mondo 5-1.

Fate attenzione a non caderci dentro, a meno che non vi gusti l'idea di rifarvi tutta la strada.

Colpite il prossimo blocco più volte per guadagnare un po' di punti bonus prima di salire sul prossimo blocco solitario e saltare sulla bandiera finale.

## Mondo 8-2

Per raggiungere il piano di destra dovete saltare su una piattaforma che cederà dopo un secondo che vi trovate sopra, quindi saltate velocemente, magari colpendo il blocco che si trova sopra per guadagnare una vita extra. Prendete la strada inferiore e raccogliete le monete sopra i mattoni colpendoli dal basso.

Nel frattempo, dovete stordire il primo Koopa che arriva da destra e lanciarlo contro gli altri.

L'ultimo blocco di mattoni di questa sezione nasconde un fungo velenoso, quindi non colpitelo! Proseguendo, dovete saltare sui Koopa, facendo attenzione ai Busy Beetle.

Il vento riprenderà a soffiare, quindi raggiungete il trampolino e balzate oltre una barriera alta di blocchi, vicino a una fila di tre. Colpite il primo per trovare una stella e continuate passando sopra i mattoni.

Usate il piccolo blocco per superare l'Hammer Brother e continuate a correre saltando il secondo. Aspettate sulla sinistra del prossimo burrone fino a che i Busy Beetle non spariscono. Continuate e scendete nel tubo che conduce in una stanza bonus.

Uscendo vi ritroverete dalla prima molla. Andate avanti, colpendo il blocco centrale che fa parte



della serie di tre (quella sopra il Koopa). Crescerà una pianta rampicante che potrete utilizzare per saltare sul palo della bandiera.

## Mondo 8-3

Saltate sulla prima piattaforma cedevole e sulla nuvola.

Fate attenzione al Lakitu e cercate di procedere gli Spinny che vi lancia.

Raggiungete la nuvola alta e lasciatevi cadere sul trampolino. Tuffatevi più a destra che potete, atterrando a sinistra del primo Hammer Brother. Eliminatelo e raggiungete una fila di blocchi vicina a un burrone. Saliteci sopra e saltate sul



tubo per raggiungere un altro trampolino. Utilizzatelo per superare i Koopa rossi e i due Hammer Bros, atterrando subito dopo. Andate fino alla fine del piano e saltellate per scoprire due blocchi nascosti che vi permetteranno di raggiungere la carrucola.

Cercate di saltare più in alto possibile nella prossima piattaforma per raggiungere un blocco alto, dal quale dovrete saltare sul Koopa e innalzare la bandiera.

## Mondo 8-4

L'ultimo livello è ambientato nel castello ed è, come è lecito aspettarsi, il più difficile. Correte e superate la lava. Fermatevi sul limite del piano inferiore, rimanendo appena fuori della portata della catena. Superate le prossime due e raggiungete il prossimo blocco che ne sorregge un'altra. Saltatela e rimbalzate sul Koopa per arrivare sulla piattaforma alta. Scendete nel tubo sotto per accedere a una sezione subacquea, che stranamente non nasconde nessuna moneta o power-up: dovrete semplicemente superarla. Una volta tornati in superficie, andate a sinistra e cercate un blocco nascosto che vi darà una vita extra, quindi continuate a destra per scendere dal prossimo tubo. Superatelo e raccogliete le monete che nascondono i blocchi a sorpresa.

Proseguite verso destra, eliminando i Koopa che

incontrate, e saltate sul tubo prima di lasciarvi cadere sulla piattaforma galleggiante. Usatela per raggiungere il tubo grigio e salite per prendere il corridoio superiore.

Usate l'ennesima zattera per superare la prossima pozza di lava. Correte, saltate la catena di fuoco e continuate a sfrecciare verso destra. Se siete abbastanza veloci, raggiungerete l'ultimo guardiano, Bowser. Finitelo nel modo che ormai dovrete conoscere a memoria e salvate la principessa per finire il gioco.

## SOMMARIO

**NOME DEL GIOCO:** Super Mario: Lost Levels  
**TEMPO IMPIEGATO:** 4 giorni  
**PUNTEGGIO MASSIMO:** 3.645.050  
**NUMERO DEI LIVELLI:** 8  
**LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** medio  
**NUMERO DI TESTATE TIRATE:** 65.894  
**ANALGESICI ASSUNTI PER PLACARE IL DOLORE:** tanti quanti Michael Jackson  
**NUMERO DI PERSONE CHE ANCORA TIFANO PER LUI:** Per Mario, tanti. Per Michael Jackson, nessuno.

# WARP ZONE



World 1-2 → 2-1

## Mondo 1-2 → Mondo 2-1

Questa è la prima Warp Zone del gioco. Vicino alle seconde scale del Mondo 1-2, troverete un Busy Beetle nero che vola a destra e sinistra. Sopra di lui si trova un blocco nascosto che dovrete colpire.

Salite sulla sommità dello schermo e correte verso destra, saltando i buchi che incontrate, fino a che non arrivate alle piattaforme ascendenti. Saltate e raggiungete i blocchi sopra il tubo. Si tratta di una sezione piuttosto difficile, quindi è preferibile prendere una piccola rincorsa dalla sinistra delle piattaforme ascendenti.

Una volta arrivati sui blocchi, saltate a destra per trovare una parete che porta a due tubi con piante Piranha.

Evitatele e salite le scale sulla destra. Continuate fino a che non passerete sopra il tubo solitario che porta al Mondo 2-1.

## Mondo 1-2 → Mondo 3-1

Trovate il blocco nascosto come prima e colpite quelli alti per trovarne uno speciale dal quale crescerà una pianta rampicante. Salitela per



World 1-2 → 3-1

arrivare a quattro o cinque podi alti da superare. Continuate a destra e tuffatevi nel tubo per venire teletrasportati nel Mondo 3-1.

## Mondo 1-2 → Mondo 4-1

Andate in fondo al Mondo 1-2 come per teletrasportarvi nel 2-1. Superando la parete, troverete due tubi. Quando la pianta Piranha è scesa, salite sul primo tubo ed entrate.

Una volta giù, andate a destra e colpite i blocchi a sorpresa. Troverete così delle monete e un fungo rosso se siete piccoli, o un Fire Flower se siete grandi. Grazie al Fire Flower, potrete sparare ai nemici. Continuate verso destra, saltando su una piattaforma cedevole e poi sui tubi fino a che non arrivate a una parete vicina a una pozza di lava. Fermatevi sul bordo e saltate per trovare un blocco nascosto. Saliteci sopra e continuate in alto e a destra. Cercate un altro blocco nascosto e usatelo per raggiungere il blocco in alto a destra. Andate avanti fino al tubo che vi porterà nel Mondo 4.

## Mondo 5-1 → Mondo 6

Vicino alla fine del mondo 5-1, troverete due file



World 1-2 → 4-1

verticali di mattoni. Salite su quella più bassa e colpite i blocchi alti che nascondono delle monete. Se prendete a testate l'ultimo blocco di destra, scoprirete una pianta rampicante che conduce in una stanza bonus.

Raccogliete le monete e uscite dal tubo. Salite le scale e superate il piano in alto per raggiungere una warp zone segreta che conduce al Mondo 6.

## Mondo 5-2 → Mondo 7

Nella sezione delle piattaforme-ascensore del Mondo 5-2, salite sulla prima serie. Quando arrivate in alto, passate alla seconda e alla terza, dalla quale vi dovrete lanciare sui blocchi in alto. Ora continuate verso destra, saltate l'apertura sopra il tubo e proseguite sulla parete alta fino alla Warp Zone per il Mondo 7.

## Mondo 5-2 → Mondo 8

Sulla sinistra delle piattaforme-ascensore, troverete un blocco sporgente che nasconde una pianta rampicante. Colpitelo e salite. Superate alcune piattaforme prima di raggiungere la Warp Zone per il Mondo 8.



World 5-1 → 8



World 5-2 → 7



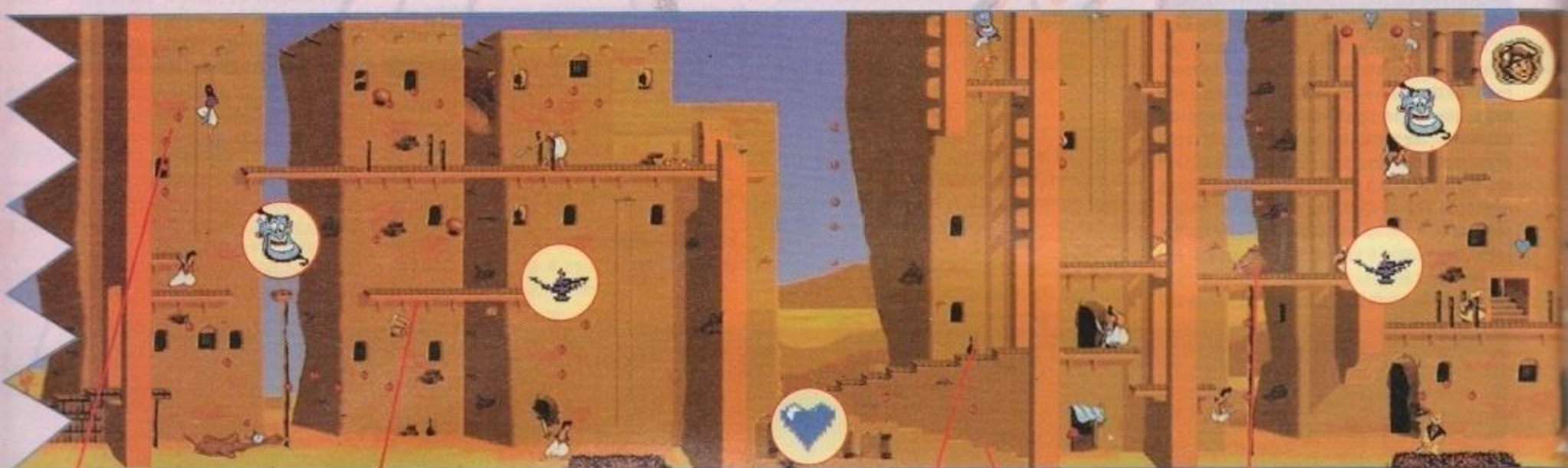
World 5-2 → 8



È solo un ragazzo, ma ha il coraggio di un leone. *Aladdin* è stato reputato uno dei classici di tutti i tempi per Megadrive; pieno di ambientazioni orientali e spirito d'avventura. Se avete dei problemi nel guidarlo attraverso le insidiose strade di Agrabah, o nel palazzo del Sultano, non abbiate più paura, ancora una volta Gheim Pauà vi regala le mappe di tutto il gioco e un sacco di gabole e informazioni utili per aiutare Aladdin nella sua avventura...

# ALADDIN

SEGA ● PIATTAFORME



Quando salite lungo questa corda, fate in modo di saltare verso il basso raccogliendo tutte le mele per usarle più tardi.

Questa piccola piattaforma crolla, quindi non restateci sopra per ammirare il paesaggio.

Colpите tutti i nemici che vedete restando vicino alla lampada nera.

Quando saltate dal muro a sinistra, premete la diagonale in alto a sinistra per salire lungo gli scalini.

Fate attenzione all'uomo nascosto in questa cesta, potrebbe uscirne e colpirvi!

Il deserto è un paesaggio pericoloso e scarno di per sé, ma quando pullula di guardie è ancora peggio. Da qualche parte tra le rovine c'è un mezzo scarabeo fluttuante. Per raggiungere questa sacra reliquia dovrete muovervi attraverso le dune, le palme e le vecchie costruzioni. Il sole picchia forte, ma dovrete resistere al suo calore e alle insidie del deserto per poter sopravvivere.

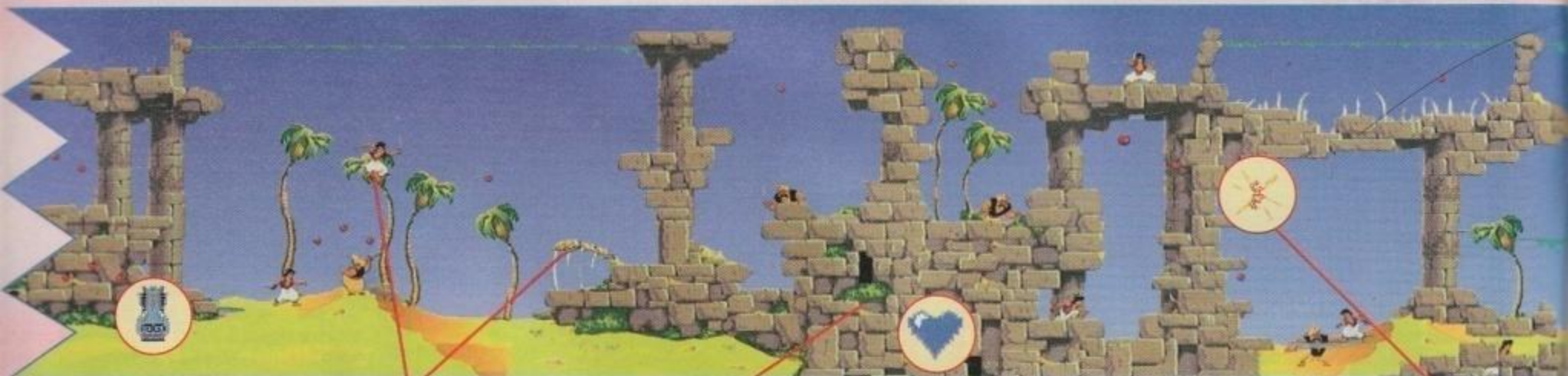
## Livello 2



Preparatevi a dare battaglia alle guardie e a raccogliere tutte le mele che potete per affrontare il livello tre. Ricordatevi che potete sempre utilizzare le mele per stordire le guardie prima di affettarle.

C'è un serpente che aspetta di affondare i suoi denti nella vostra giovane carne. Potete utilizzare il cammello per superarlo, oppure saltarlo quando è girato.

Saltate sul dorso del cammello e lui sputerà un po' della sua bile a chiunque cercherà di fermarvi.



Salite su questa spina dorsale per saltare sulla cima degli alberi. Una volta arrivati in alto continuate a saltare per mantenervi in cima alle palme.

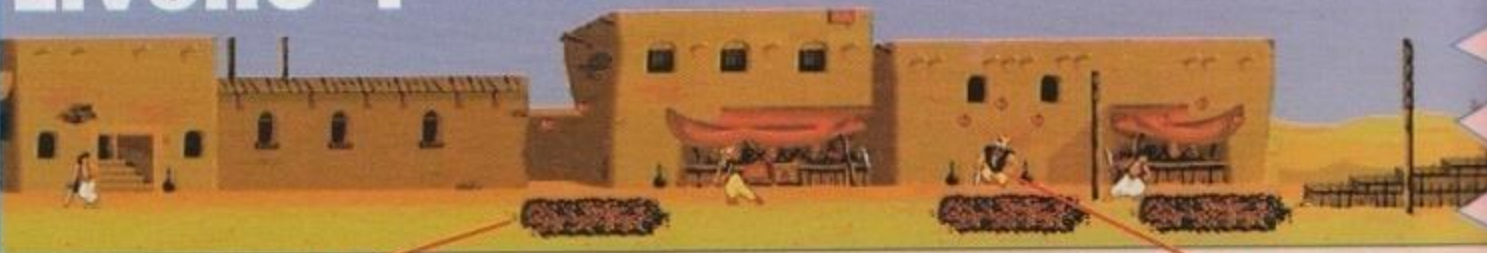
Non potrete vedervi mentre siete in questa stanza, e una guardia vi sta aspettando al varco. Avanzate lentamente e siate pronti a colpire la guardia non appena siete fuori.

La metà dello scarabeo si trova qui. Saltate sulle sporgenze e colpite lo scarabeo. Volerà verso destra, quindi seguitelo. Dovrete seguire questo procedimento per tre volte per farlo volare sino alla fine del livello.



La vostra avventura comincia nelle polverose strade di Agrabah, dove le guardie del palazzo stanno dandovi la caccia! I pericoli sono numerosi, e voi, nei panni di Aladdin, dovrete aprirvi la strada superando la città, saltate il carbone ardente e raccogliete tante mele, gemme e cuori blu quante i vostri pantaloni possono contenerne.

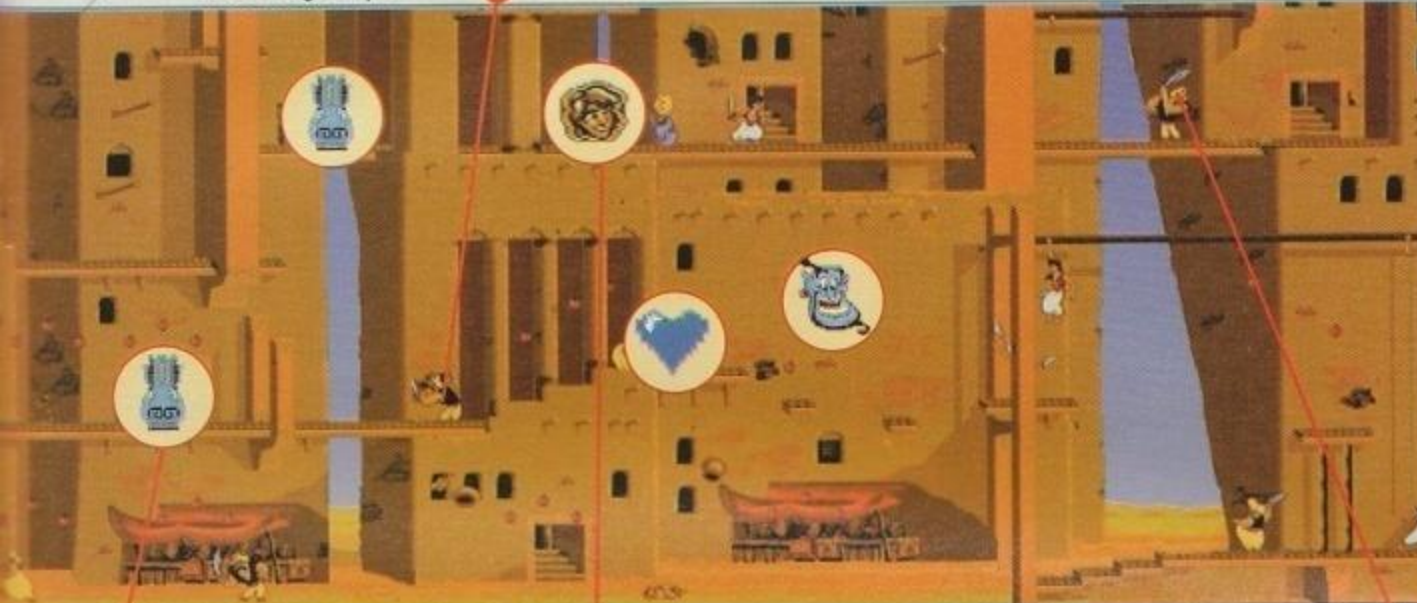
## Livello 1



C'è una guardia che lancia coltelli in questo punto, e un'altra all'interno della costruzione. Continuate a colpire mentre correte al suo interno, quindi saltate dal bordo per raggiungere il bonus del genio più avanti.

Saltate il carbone ardente o vi brucerete le piante dei piedi perdendo energia.

Potete facilmente saltare questa guardia senza correre troppi rischi. È troppo occupata a pensare ai suoi piedi bruciati per preoccuparsi di voi.



Battete sempre contro questi vasi, per salvare la posizione. Saprete di averlo fatto quando il vaso si girerà su sé stesso mostrando una faccia.

Dovreste aver raccolto abbastanza gemme per scambiarle per almeno con una vita con questo mercante.

Il guardiano di fine livello è una semplice guardia, quindi non dovreste avere problemi. Ricordatevi di usare la sbarra che si trova a sinistra per saltare il muro.

## CHIAVE



### MELA

Molto utile se lanciata verso certi tipacci.



### VITA EXTRA

Aumenta la vostra capacità di sopravvivere.



### BONUS GENIO

Serve per il livello bonus.



### CUORE DEL GENIO

Ripristina l'energia vitale.



### FLAUTO

Da raccogliere per finire il terzo livello.



### LAMPADA NERA

È una specie di Smart Bomb.



### VASO DEL GENIO

Ripartite da quel punto.



### MEZZO SCARABEO

Da colpire per finire il 2 livello.



Passate da questa parte per raggiungere il mercante che, se avete abbastanza gemme, vi venderà delle vite extra.

Uccidete questo figlio di Allah affondando la vostra spada a una certa distanza da lui. Il fetido vi lancerà un pugnale che rimbalzerà contro la vostra lama uccidendolo.

Non cadete su queste spine o perderete dell'energia, eliminate la guardia dall'altra parte della fossa prima di saltare.

Seguite i consigli di questo segnale di stop, perché gli spuntori dall'altra parte vi ucciderebbero!



Fate attenzione agli spuntori sotto questa palma, poiché dovrete saltare dalla cima dell'albero per raggiungere il suolo.

Il mezzo scarabeo fluttua nell'aria di questa caverna. Entrateci dalla sinistra dopo aver saltato le rovine.

Degli spuntori appuntiti vengono proiettati e s'inabissano nella sabbia. Saltarli non è difficile di per sé, ma dopo il primo salto dovrete vedervela con un pericoloso serpente.

Questo è il punto in cui lo scarabeo apparirà per l'ultima volta, dovrete raggiungerlo e toccarlo per completare il livello.





Balzate dal palo elastico con un salto mortale verso l'alto e aggrappatevi allo stendi panni per raggiungere la sommità dei tetti.

In questo punto troverete una fune magica, ma state attenti alla guardia sulla vostra destra.

Saltate e aggrappatevi a questa corda per una rapida discesa verso la prossima sezione.

Evitate tutte le guardie usando lo stendi panni, ma state attenti al pappagallo! Dategli un po' di metallo e non sarà più un minaccia.

## Livello 3

Attaccate questo fizio da sotto per ridurre al minimo il rischio di farvi male.

Non dimenticate di segnare la vostra posizione con il vaso del genio. Fatto questo, saltate sui pali fino alla fune magica.

Avete già provato la vita di strada di Agrabah, sapete quindi che vi aspettano lanciatori di coltelli pronti a trafiggervi con le loro lame, guardie di palazzo che sembrano provare piacere all'idea di farvi in tanti pezzettini, e distratti inquilini che senza guardare scagliano dalle loro finestre pesanti vasi. Dovrete dondolarvi, scivolare lungo gli stendi panni e saltare sui tetti fino a quando non arriverete faccia a faccia con la più grande guardia mai incontrata, che vi lancerà costantemente addosso grossi barili.

Dopo aver usato il palo per saltare e dopo aver preso il flauto nell'angolo a sinistra, andate alla fune magica che appare sopra il vaso e attaccatevi. State attenti al serpente.

Questa guardia sta proprio sull'estremità della piattaforma rendendovi così molto difficile il passaggio. Saltate sguainando la vostra spada. Non esitate e continuate a correre.

## Livello 4

C'è un fastidioso pipistrello che volazza in questo punto, cercate di colpirlo prima che potete perché se non vi sbrigate ad ucciderlo vi leverà parecchia energia.

Se scendete fino a questo punto potete rifornirvi con tutte le mele che sono disponibili.

### SOMMARIO

**NOME DEL GIOCO:** Aladdin

**TEMPO PER IL COMPLETAMENTO:** 2 giorni

**PUNTEGGIO PIÙ ALTO:** 5.290.100

**NUMERO DEI LIVELLI:** 11

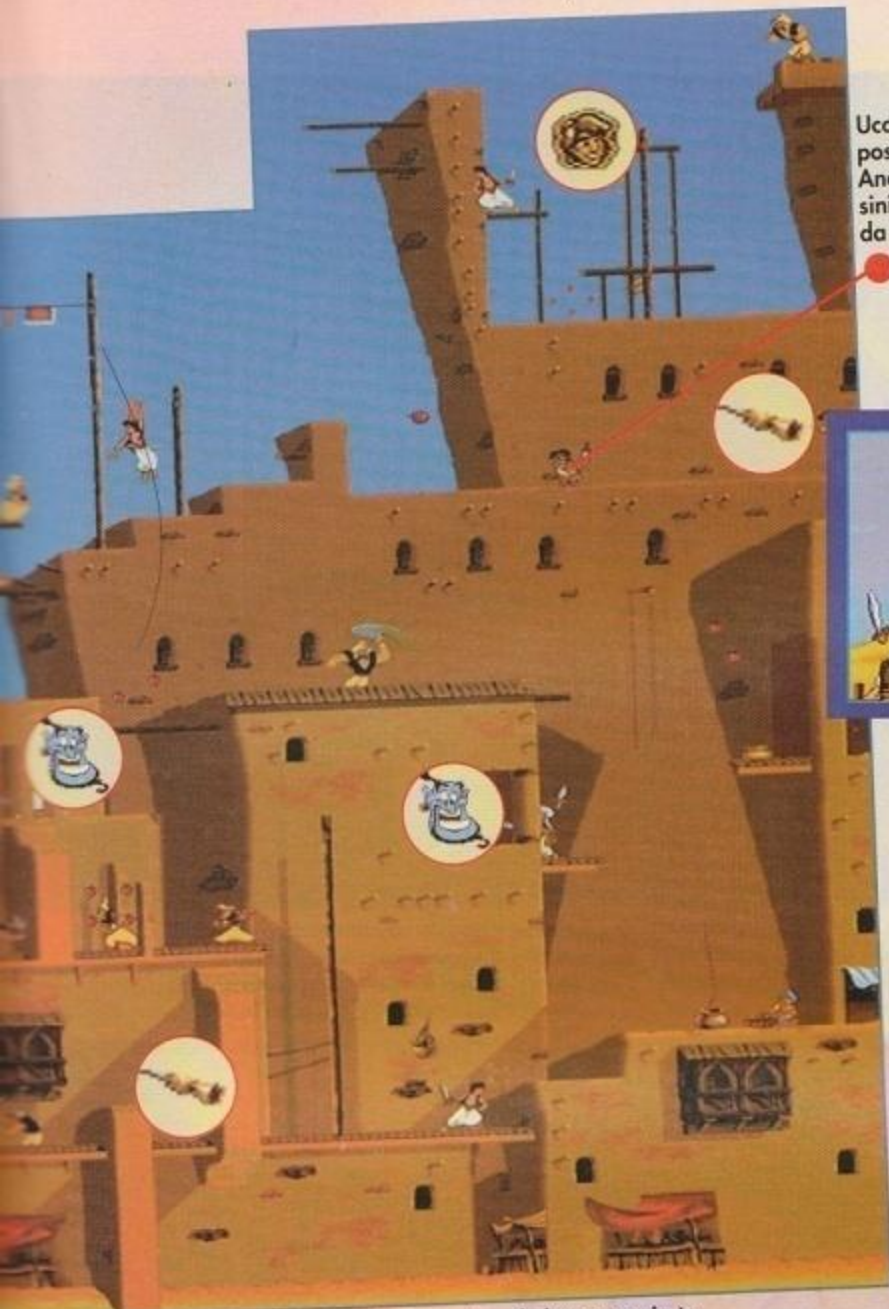
**LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** basso

Se pensate di poter battere i professionisti di Game Power nella gara di sputi, stampigliatevi sulla lingua il timbro postale della vostra città e sputate da casa vostra in direzione di via Aosta 2. Di tutti gli sputi pervenuti vincerà quello che arriva da più lontano.

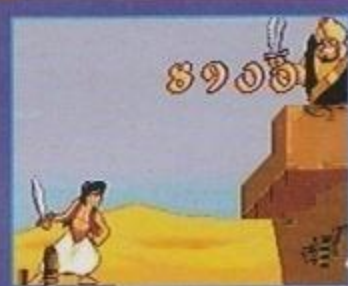
È una guardia di palazzo abbastanza ordinaria ed è l'unica cosa che vi separa dall'uscita del livello, ma non siate imprudenti. Dopo averla sconfitta, non dimenticate di saltare dalla piattaforma sulla quale vi trovate a quella leggermente rialzata, altrimenti cadrete e questo potrebbe essere molto irritante!







Uccidete il ladro prima che abbia la possibilità di usare il suo pugnale. Andate a destra e quindi tornate a sinistra. Un flauto apparirà, seguito da una fune magica.



Qualcosa mi dice che non sta sorridendo perché è felice di vedervi. Vi tirerà dei barili che dovrete prontamente saltare. Dalla piattaforma più alta, rivoltati verso di lui, saltate per evitare i barili e contemporaneamente colpitelo con le mele fino a quando non riuscirete a levargli quel sorriso idiota dalla faccia barbata.



## Livello Bonus

Il livello bonus salta fuori ogni volta che completate un livello, e sarà tanto più proficuo quante più teste di Genio avrete raccolto. La bocca del Genio è una specie di slot machine dove mele, gemme e vite extra scorrono velocemente. Non appena premete il pulsante la vostra scelta sarà fatta e voi riceverete quello che mostra la bocca. Comunque, è molto facile perdere.



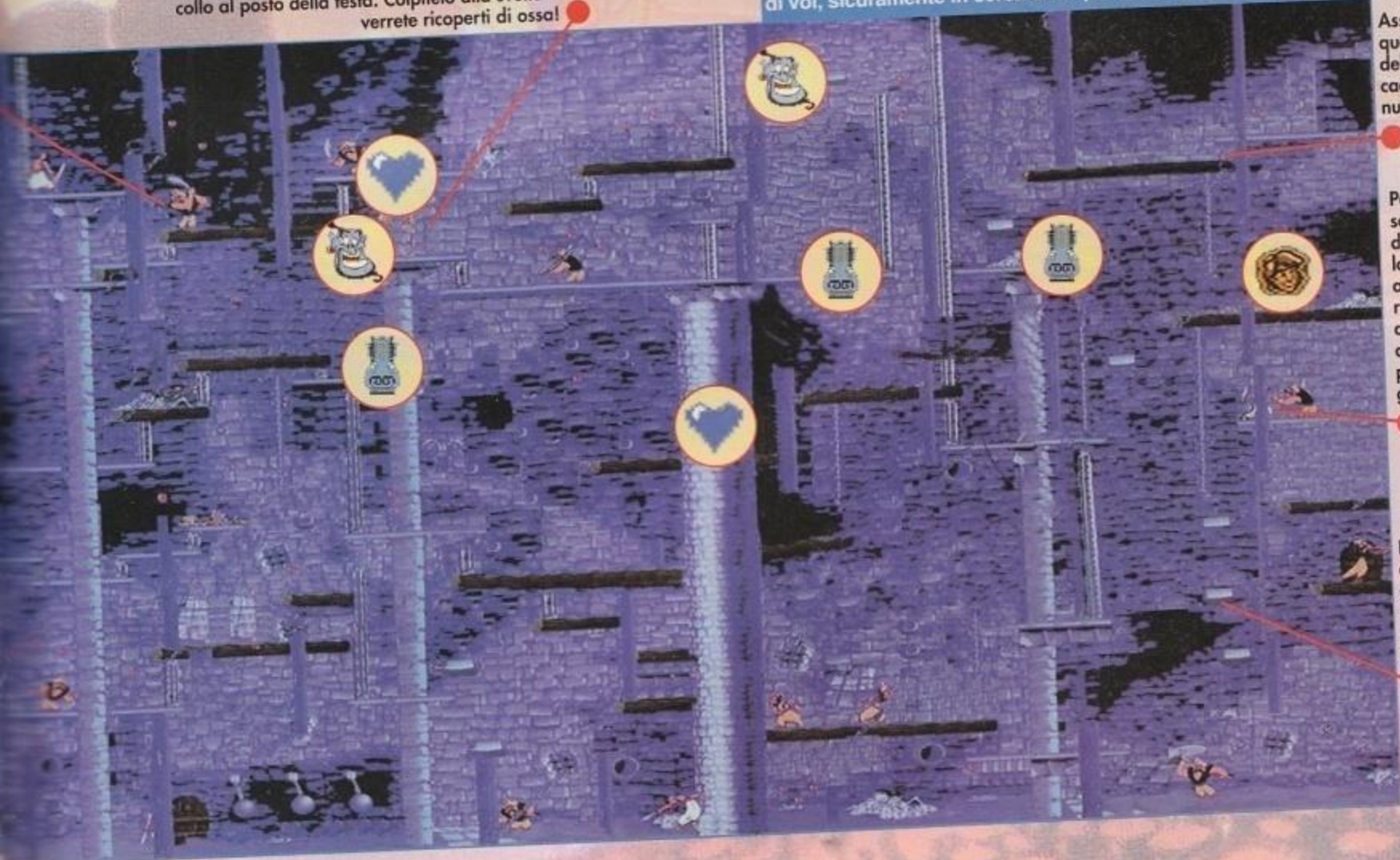
Una volta raggiunto questo scheletro scoprirete che ha una bomba a miccia corta piazzata sul collo al posto della testa. Colpitelo alla svelta o verrete ricoperti di ossa!

Il Sultano, alla faccia delle proteste della figlia, vi ha gettati nelle sue intricate e oscure segrete. Riuscirete mai a venir fuori da queste tenebrose profondità? Ci sono catene oscillanti da evitare, così come scheletri con la brutta abitudine di esplodere in vostra presenza... inondandovi di ossa! Inoltre dovrete avere un occhio fino per scorgere i pipistrelli che volteggiano sopra di voi, sicuramente in cerca di un po' di sangue da bere!

Assicuratevi di saltare su questa piattaforma prima dell'uscita o altrimenti cadrete e dovrete rifarvi di nuovo l'ultima sequenza.

Per attraversare questa sezione dovrete saltar giù dalle piattaforme, affettare la guardia e quindi attendere che le pietre riappaiano. Poi dovrete arrivare in cima e aggrapparvi alla catena prima di saltare sull'ultimo gruppo di pietre.

Dovrete farvi strada su questi gradini che appaiono e scompaiono. Segnatevi lo schema e aspettate 3-4 secondi su ogni gradino.





Queste sono veramente caverne delle meraviglie. Nella fievole luce blu sotterranea, scintillano non solo gioielli e gingilli vari, ma risplendono anche i corpi senza macchia di statue metalliche. Tutte le statue che Aladino incontra devono essere tirate giù con la spada, perché anche se queste guardie della caverna non minacciano la vostra vita, comunque sono ostacoli che si frappongono tra voi e l'uscita. La lampada magica è appollaiata in alto su una formazione di rocce alla fine.

## Livello 5



Fate attenzione ai massi rotolanti in questo punto. Cercate di farvi strada e saltate verso destra. Ci sono alcuni punti sicuri su questa sporgenza dove le rocce non potranno colpirvi.

Questa roccia, così come tutte quelle nella lava, sprofondano se vi fermate su di loro per troppo tempo, quindi il tempismo è fondamentale.

Distruggete questa statua e un solido masso apparirà nella acqua lì vicino. Quando utilizzate la roccia state attenti ai pesci che sputano.

Saltate su questa roccia-tappo e un getto d'acqua vi scaraventerà in aria, dandovi la spinta necessaria per raggiungere i piani più alti.

## Livello 6



Non fatevi prendere dal panico benché voi siate a stretto contatto con una palla infuocata. All'uscita del tunnel, prima di saltare sul primo isolotto, aspettate di essere sul lembo di terra illuminato. Se non lo fate non riuscirete a portare a termine il salto.

Saltate appena prima di cadere nel buco, attraversate il baratro e ammirate la palla infuocata cadere dietro a voi. Comunque, qualsiasi cosa succeda, non smettete di correre lungo il tunnel.

Per questo salto non è richiesta la perfezione in quanto c'è il suolo a rimediare agli errori.



La sezione a bordo del tappeto serve per alzare il punteggio e prendere vite extra. Un'onda di lava incombe dietro di voi e il tappeto vola sempre più veloce. Le rocce vi bloccano ma gli indicatori vi segnalano la strada da seguire.

## Livello 7



All'inizio andrete abbastanza piano e sarete in grado di raccogliere un paio di vite extra senza troppi problemi. Tra l'altro sono sempre nella stessa posizione state quindi solo attenti.

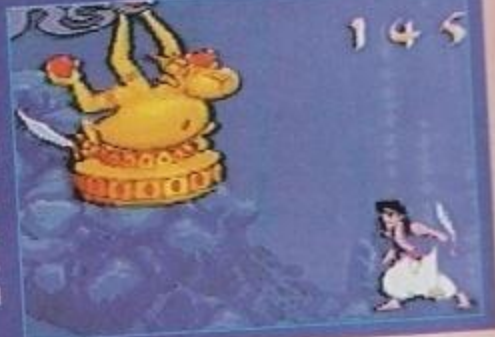
Quanto più farete attenzione all'indicatore blu tanto più rimarrete soddisfatti.





Per completare il livello, scalate la parete di questa formazione rocciosa, evitate come potete le rocce che cadono, e fatevi strada verso il fascio di luce che proviene dalla lampada.

Questa statua dorata è situata nel centro della mappa. Attaccatela con la vostra spada e lei scomparirà per riapparire sull'altro dei due dischi d'oro. Continuate a muovervi tra i dischi e colpitemela senza sosta per venire ricompensati con una corsa sul tappeto.



In questo livello avrete letteralmente la lava alla gola, ma non avrete una seconda possibilità! Nella maggior parte dei casi potrete prendere solo la decisione giusta o quella sbagliata, e quest'ultima naturalmente significa la morte. Se continuate a vivere sarà grazie al vostro tempismo. Dovrete saltare con precisione millimetrica e inoltre ricordate che se vi fermate in un tunnel con un masso rotolante alle spalle... verrete sicuramente spiatellati! Una lunga pratica e un'imperturbabile concentrazione sono quello che serve per completare questa faticosa e difficile sezione.

Affettate questa statua per accedere a un tunnel sulla destra che altrimenti sarebbe bloccato.

Molte persone si dimenticano di questo importantissimo mercante che muore dalla voglia di avere le vostre gemme.

Quando raggiungete la piccola isola alla fine della serie, aggrappatevi da sotto e tiratevi su prima di saltare in direzione del prossimo tunnel.



Se tentate di salire qui sopra, verrete immediatamente schiacciati da un masso che proviene dalla direzione opposta.

Prendete il tunnel in basso e saltate sulle rocce galleggianti. Muovetevi velocemente prima che affondino sotto il vostro peso.

Il rumore dei massi rimbomba dietro di voi quindi continuate a correre e saltate solo all'ultimo secondo per attraversare il burrone.

Adesso siete vicini all'uscita, mantenete il sangue freddo e continuate a muovere i piedi.



La velocità comincia decisamente ad aumentare, quindi non aspettate troppo a lungo una volta che sapete dove andare.

Per tre volte al posto dell'essenziale indicatore vi ritroverete un punto di domanda. In tutti e tre i casi state bassi e non vi accadrà niente.





Benvenuti nello stravagante mondo all'interno della lampada. Siete stati risucchiati in questo strano luogo e dovreste trovare la via d'uscita. Si sente decisamente la mancanza di una solida pavimentazione e ci sono molti modi di morire legati al vuoto. Comunque, con una spiccata consapevolezza dello spazio che vi circonda sarete in grado di muovervi in maniera sicura.

## Livello 8



● Saltate in alto sui palloncini a forma di testa e dirigetevi verso destra. Saltate sulla mano sotto di voi.

● La linea blu luminosa è molle sotto i vostri piedi e se non continuate a muovervi rischiate di sprofondarci dentro. Sarete in salvo solo sulle bande dorate.

● Aspettate qui vicino alla freccia e continuate a saltare, le mani alla fine verranno giù e voi potrete usarle per salire su e oltre.



● Le teste elastiche vi daranno abbastanza spinta per gettarvi verso la successiva testa, alla fine un luogo di riposo.

● Prendete il tappeto volante che trovate qui e cominciate a sciabolare come dei selvaggi perché il tappeto vi farà fare un giro in una zona infestata da pappagalli e da alcuni posti di guardia.

● Le ultime tre mani si stringono e si allargano secondo uno schema definito. Quando le mani si stringono non possono più sopportare il vostro peso, dovete quindi saltar via in tempo.

Il palazzo del Sultano sarebbe un posto calmo e tranquillo con i suoi lussureggianti splendori e i suoi fenicotteri, se in ogni centimetro non ci fosse situata una tozza guardia pronta a farvi saltare la testa! C'è un sacco d'acqua, ma è infestata da pericolosi pesci, in caso vi venisse in mente di fare il bagno. Non ci sono molte zone di cui preoccuparsi, ma c'è tanto da scalare. Il palazzo è alto e arleggiato, è fatto di marmo e di oro. Il Sultano è infatti un uomo molto ricco, ma nessuna somma di denaro può tenere Aladino separato da Abu, la sua scimmia. Fino a quando il Sultano terrà intrappolato Abu nel suo palazzo, Aladino dovrà fare ogni cosa è in suo potere per liberare il suo fedele animale.

## Livello 9



Il guardiano è un semplice pappagallo, che fa girare un marchingegno per generare i fulmini. Saltate sulla piattaforma più in fretta possibile, di fronte o dietro al pappagallo che muove l'ingranaggio. Tirate mele all'uccello fin quando non cadrà negli ingranaggi. Fatelo ripetutamente fino a fulminare il generatore.



● Questo tappeto volante deve essere turbo! Sfreccerà veramente dappertutto gettandovi in una situazione ostile e confusa. Non c'è tempo per essere pacifisti.

● La sola strada è verso l'alto! Saltate dalla piccola sporgenza sulla destra e aggrappatevi alla corda lunga. Saltate dalla corda lunga su quella corta e salite nel palazzo.





Saltate e aggrappatevi al palloncino e continuate a saltare verso destra, contrariamente allo scorrere delle teste, più veloce che potete. Bisogna essere molto precisi per afferrare la corda e non cadere negli abissi.

Un mercante vi aspetta per vedere se volete comprare una o due vite extra, o forse, preferite comprare un ombrello?

Una volta fatta la scorta dal mercante, saltate su questa testa blu elastica per raggiungere la piattaforma e le mele al di sopra.



Continuate a saltare verso sinistra e quindi aggrappatevi alla grata dove dovrete avanzare verso destra. Alla fine della grata saltate giù sul pavimento.

Volutamente saltate sulla mano e lei vi scaglierà verso la mano opposta, ma voi dovrete agire sulla croce direzionale per raggiungere la velocità necessaria.

La mano sulla quale state è piccola, ma non si restringe. Comunque, è richiesta una complessa manovra per raggiungere la mano sulla destra che vi lancerà.

Saltate sotto la gabbia di Abu e liberatelo per poter finire il livello.



Abu è intrappolato in questa sontuosa gabbia per uccelli, trasformato da compagno di Aladino ad animale del Sultano. Aprite la gabbia da sotto.



Sotto questa calma superficie ci sono pesci rossi dagli istinti omicidi. Salteranno fuori dall'acqua sputandovi dei sassolini. Una sventagliata di spada vi proteggerà dai colpi.

Usate i fenicotteri come piattaforme, ignorando i loro versi di disapprovazione.

Questa è la stanza finale del palazzo. Raccogliete pure il Genio bonus ma state attenti a non pestare queste punte affilate.



Strisce di fuoco attraversano frequentemente il pavimento, vi lasceranno con i piedi bruciati se non vi impegnate a evitarle prontamente.

## Livello 10

Il palazzo di Jafar è molto largo e ci sono molte cose da cui difendersi, non ultimo lo stesso Jafar che apparirà in più di una sembianza alla fine del livello. Per stupendo che possa apparire il palazzo nasconde molti pericoli, alcuni vi suoneranno familiari altri potrebbero prendervi di sorpresa. Ovviamente il palazzo è pieno di guardie ma voi dovrete affrontare anche il fuoco, delle sfere di metallo dondolanti e una gran quantità di pappagalli.

Un mercante vi aspetta in questo punto, quindi è nel vostro interesse avere qualche gemma per trattare con lui.

Abbattete questa statua perché altrimenti continuerà a lanciaarvi addosso delle pietre.

In questo punto si svolgerà il duello finale tra Jafar e Aladdin. Sperate di avere una vitale scorta di mele come munizioni.

Un tappeto magico vi aspetta, ma continuate a usare la spada se non volete finire come cibo per gli uccelli.

Per superare questa guardia, correte avanti fino alla seconda palla e tirate una mela, quindi tornate immediatamente indietro per una corsa e un salto senza intoppi.

Il tempismo è tutto. Queste pesanti palle non vi uccideranno immediatamente al primo errore, ma fatene un altro e "adios!"

Questo cuore blu è uno degli oggetti più importanti del gioco ed è probabile che vi serva soprattutto qui per aumentare la vostra energia.

Jafar vi spingerà nel suo raggio magico. Dovete resistere cercando di non avvicinarvi troppo e allo stesso tempo assicurarvi che sia abbastanza vicino per colpirlo con una mela. Se lo fate alla fine si trasformerà in un cobra.

L'ultimo e più pericoloso confronto! Tirate le mele a questo cobra sputa fuoco mentre saltate le fiamme sul pavimento. Se finite le mele controllate la zona nelle immediate vicinanze per un rinfrescante rifornimento.





# MORTAL KOMBAT 2

Dopo il primo mitico episodio è finalmente uscito il n° 2 con dei nuovi personaggi. Noi di GP siamo riusciti ad avere in anteprima per voi le mosse di tutti i personaggi. Ma non perdiamo tempo iniziamo subito.

## LEGENDA

Nella descrizione delle mosse tenete d'occhio i simboli elencati qui di seguito.

() = Premere insieme i tasti

\* = Tenere premuto il tasto

BLOCK = Parata

### REPTILE

Il misterioso personaggio che era nascosto nel pit stage finalmente lo potrete scegliere, ma non ha più i vari poteri di Sub-Zero e Scorpion.

Il suo scopo in questo gioco è di vincere per portare via il gran premio.

**INVISIBILITÀ:** potete scomparire per un paio di secondi. Tenete premuto block, alto, alto, basso + pugno alto.

**ACIDO SPIRITICO:** una palla d'acido che arriva in faccia al vostro avversario. Avanti, avanti + pugno alto.

**PALLA D'ENERGIA:** la tipica bolla non molto efficace. Indietro, indietro, (pugno alto + pugno basso).

**FATALITY:** con questa mossa Reptile si toglie la sua maschera e con la sua lingua prima taglierà la testa al nemico poi se la mangerà. Pugno alto\* + alto, alto.

### LIU KANG:

Non ha bisogno di presentazioni ma ha solo due mosse nuove.

**CENTO CALCI:** con questa salterete addosso all'avversario sganciando un mucchio di calci. Calcio basso\* per 5 secondi.

**FIRE BALL BASSA:** la solita bolla ma questa volta bassa. Avanti, avanti + pugno basso.

**FIRE BALL ALTA:** lo sapete già

Avanti, avanti + pugno alto.

**CALCIO VOLANTE:** un bel calcione volante alla Bruce Lee. Avanti, avanti + calcio alto.

**FATALITY:** Fate come un giro a 360° tenendo premuto block.

### KUNG LAO

A prima vista sembra uno dei 3 maghi di "Grosso Guaio a Chinatown" armato del suo bel cappello è tanto gentile da tiravelo in faccia, un'altra mossa è teletrasportarsi alle spalle del nemico e incominciare a pestarlo di brutto.

**SPIN SHIELD:** con questa mossa generate un'aurea calda che vi difenderà dal vostro avversario. Alto, alto + calcio basso.

**TELE TRASPORTO:** lo sapete già a cosa serve vero? Basso, alto velocemente.

**LANCIO DEL CAPPELLO BASSO:** se siete attratti dal cappello del mister non c'è problema, è tanto gentile da farvelo provare (sì, in faccia). Indietro, avanti, basso + pugno basso.

**LANCIO DEL CAPPELLO ALTO:** come prima (questo avversario mi piace perché è di una tale dolcezza). Indietro, avanti, alto + pugno basso.

**FATALITY:** Indovinate qual è la sua mossa finale? Lancio del cappello che vi taglia a fette. Indietro, basso, indietro, basso, basso avanti, avanti + pugno alto.

### JOHNNY CAGE

Il famoso attore-lottatore ha una nuova arma più una fireball diversa.

**SHADOW KICK:** un bel calcio seguito da un paio di ombre molto spettacolare. Indietro, avanti + calcio basso.

**PUGNO NEI BASSI FONDI:** anche se la mossa non è sportiva serve. Fate la spaccata e tira un pugno sui gioielli di famiglia del nemico. (Pugno basso + block).

**FIRE BALL:** la nuova palla di Johnny questa volta più efficace della prima.

Basso, basso avanti, avanti + pugno basso

**RISING PUNCH:** il nuovo uppercup con ombre molto utili. Indietro, basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

**FATALITY:** con questa mossa si stacca il busto dell'avversario facendone rimanere le gambe. Avanti, avanti, avanti + pugno alto.

### SHANG TSUNG

È il boss finale di Mortal Kombat. Per questa versione l'hanno ringiovanito di almeno 1000 anni, una cosa molto bella per le Fatalities.

**UNA FIREBALL:** la solita palla. Indietro, indietro + pugno alto.

**MULTI-Ball:** potete fare dalle 3 alle 5 bolle molto utili. Indietro, indietro, avanti, avanti, avanti + pugno alto.

**METAMORFOSI 1:** il primo modo di trasformarsi nei vari avversari è molto bello ma purtroppo a volte diventate magari il personaggio che non sapete usare. Block\* + alto, alto.

**METAMORFOSI 2:** forse è la più bella mossa, vi tramutate in un personaggio ma con un po' di fortuna, diventate pure Kano (vi ricordate?). Basso, basso + calcio basso.



Kitana si prepara a portare a termine la propria Fatality. Per la serie "Grasso, grasso, vado a spasso..."





Shan Tsung in una delle Fatalities a sua disposizione. La mossa finale varia dal personaggio interpretato.

**FATALITY:** la sua fatality non esiste dipende dal personaggio che siete.

## SUB-ZERO

Forse, anzi era il personaggio più usato in Mortal Kombat per il suo colpo. Congelare l'avversario e colpirlo poi con la fatality (stacca la testa con la spina dorsale).

**GHIACCIO BASSO:** con questo colpo congelate il terreno e potrete far scivolare l'avversario. Basso, basso indietro, indietro + calcio basso.

**GHIACCIO:** sapete di già a cosa serve perciò avete 5 secondi via. Basso, basso avanti, avanti + pugno basso

**SLIDE:** la mitica scivolata usata in MK. Basso indietro + block + pugno basso + calcio basso.

**FATALITY:** Avanti, basso, avanti + pugno alto.

## KITANA

La cosiddetta prima donna è armata di un ventaglio che emana un gas velenoso.

**FAN TOSS:** lancio del ventaglio molto utile tipo boomerang. Avanti, avanti, (pugno alto + pugno basso).

**FAN WAVE:** due raggi sonici che fanno più o meno da barriera. Indietro, indietro + pugno alto.

**AIR SWEEP:** ricordate il volo che faceva Sonia in MK con i pugni in avanti? Ecco è la stessa (mi chiedo ancora a che cosa serva al bar).

Avanti, indietro + pugno alto.

**FATALITY:** una fatality carica Kitana che corre verso l'avversario sventola il suo ventaglio e piano piano, l'avversario s'ingrossa s'ingrossa fino a quando... boom!! Esplode.

Avanti, avanti, indietro + pugno alto.

## JAX

Lottatore di colore afro-americano, è temuto per il suo colpo mortale.

**GRANDE SALTO:** con questo colpo scaraventerete l'avversario dall'altra parte dello schermo. Indietro, avanti + pugno alto.

**PUGNO TAGLIANTE:** tipo di fireball che

toglie pochi punti vita. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

**PRESA E BACIO:** non pensate male consite nello spezzarvi il collo. Avanti, avanti + pugno basso.

**TERREMOTO:** con questo colpo farete tremare tutto lo schermo. (Pugno alto + pugno basso)\*.

**FATALITY:** questa fatality è troppo bella si prepara a caricare l'avversario e poi pum spappola la testa con le due mani.

**PUGNO BASSO\***

Indietro, indietro, indietro - rilasciare pugno basso.

## BARAKA

È il sesto nuovo lottatore più che uomo è un mostro della palude. E' armato di coltelli e li sa usare molto bene (è di una tale bellezza che se lo incontri di notte muori dallo spavento).

**SCOSSA ELETTRICA:** Baraka sfrega i coltelli e genera una scossa elettrica. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

**SHREDDER:** abbassatevi e colpite l'avversario sui fianchi coi coltelli. Indietro, indietro, indietro + pugno basso.

**BLADE SPIN:** una ruota che taglia tutto ciò che gli sta vicino. Basso, basso indietro, indietro + (calcio + calcio basso).

**DEEP CUT:** con questo colpo potrete tagliare la gola dell'avversario. Indietro + pugno alto.

**FATALITY 1:** con la prima fatality potrete tagliare la testa. Block\*, indietro, indietro + pugno alto.

**FATALITY 2:** invece con questa infilerete l'avversario nei fianchi. Block\*, indietro, indietro, indietro, avanti, avanti + pugno basso.

## SCORPION

Il mitico morto-vivente con un nuovo look.

**ARPIONE:** l'immane arpione che prende l'avversario e ve lo porta vicino. Indietro, indietro + pugno basso.

**TELETRASPORTO CON PUGNO IN AVANTI:** vi trasportate alle spalle dell'avversario colpendolo. Basso, basso indietro, indietro + pugno alto.

**SPACCATA IN ARIA:** prendete l'avversario in volo e lo spiaccicherete a terra (ce l'avete presente Vega in SF II? Ecco uguale). Block\*

**SCIVOLATA BASSA:** tipo quella di Sub-Zero. Basso, basso indietro, indietro + calcio basso

**FATALITY:** Scorpion si toglie la Maschera.

Colpetto leggero al pugno alto + alto, alto.

## RAYDEN

Il cenobitico immortale di MK è tornato con nuovo look. Usa sempre l'elettricità e ha una nuova mossa.

**TORPEDO:** vi ricordate Bison? Ecco è identica

a quella insomma). Indietro, indietro, avanti.

**LANCIO DEL FULMINE:** lancio del fulmine proprio come un dio. Basso, basso avanti, avanti + pugno basso.

**TELETRASPORTO:** lo sapete di già perciò cosa aspettate. Giù, su velocemente.

**SHOCK THERAPY:** tipo la sedia elettrica, ma più potente. Pugno alto\* rilasciarlo.

**FATALITY:** spappolate la testa dell'avversario (come nell'uno). Avanti, indietro, indietro, indietro + pugno alto.

## MILEENA

La seconda donna del video, lei invece è armata di coltelli.

**SIA SHOT:** una scarica elettrica non molto utile. Pugno alto\* rilasciarlo.

**DROP KICK:** salta e tira un mega calcione.

Indietro, avanti + calcio basso.

**SPACCASCHIENA:** tipo Guile e Vega. Non tira via molta energia ma è utile. Avanti + pugno basso.

**FATALITY:** Mileena corre verso l'avversario e lo taglia a fette. Fatality spettacolare. Avanti, avanti, indietro + pugno alto.

*Donald Cirioni e Emanuele Brendolan*

## BAMBINI BELLI

Mortal Kombat 2 introduce una novità non da poco. Oltre alle ormai famose Fatalities, i programmatori hanno aggiunto un particolare divertente: le Babalities. I personaggi si trasformeranno in infanti con tanto di pannolini e spilla da balia.

### LIU KANG

Parata, 3 avanti e Calcio Alto.

### KITANA

3 giù e Calcio Basso (Vicino all'avversario).

### KUNG LAO

2 indietro, 2 avanti e Calcio Alto.





# RANDOM

Promesse da marinai... Due numeri fa il "carissimo" Dupont vi aveva promesso di cercare di aumentare il numero di pagine dedicate ai Random. Lui si difende asserendo di averci veramente provato, ma noi della redazione non ci crediamo. Ora, dopo una sana dose di frustate, è riuscito a trovare "l'ispirazione" e ha riempito sei pagine di trucchi. Che non diventi un'abitudine, però!

## ALADDIN

### Per saltare i livelli

Giocate normalmente, mettete in pausa e premete A, B, B, A, A, B, B e A.



## BUBSY THE BOBCAT

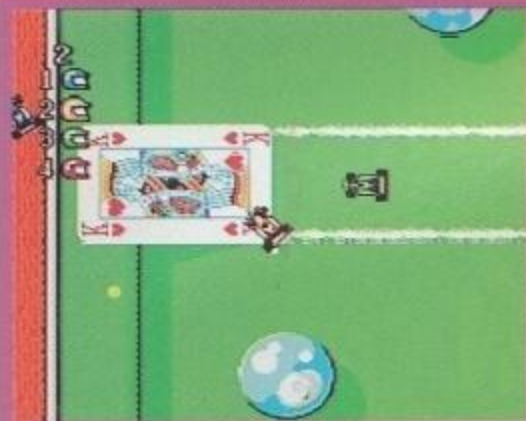
### Password

Livello 1: JSSCTS  
Livello 2: CKBGMM  
Livello 3: SCTWMN  
Livello 4: MKBRLN  
Livello 5: LBLNRD  
Livello 6: JMDKRK  
Livello 7: STGRTN  
Livello 8: SBBSHC  
Livello 9: DBKRRB  
Livello 10: MSFCTS  
Livello 11: KMGRBS

Livello 12: SLJMBG  
Livello 13: TGRTVN  
Livello 14: CCLDSL  
Livello 15: BTCLMB



## MICRO MACHINES



### Vite infinite

Mettete in pausa il gioco e premete B, Giù, C, Giù, Su, Giù, Sinistra e Giù.



## ASTERIX



### Vite infinite

Quando raggiungete un forziere speciale, colpitelo per far apparire i bonus. Raccogliete le vite extra e uscite dallo schermo. Ora tornate indietro e prendete un'altra vita. Ripetete questa operazione fino a che non avete abbastanza vite per terminare il gioco.

### Stanza Segreta

Nel livello 1-1, scendete nel primo camino, ma non saltate dalla piattaforma. Quando cade, andate a destra e superate la parete per arrivare nella stanza bonus.

## THUNDERHAWK

### Armi infinite e invulnerabilità

Durante il gioco, mettetelo in pausa e premete Su, Destra, Sinistra e Giù. Riprendete il gioco per avere tutto infinito!



## FINAL FIGHT

### Colpi automatici

Entrate nello schermo delle opzioni e selezionate exit. Tenete premuto Destra, A, B e Start.





## LIGHT CORRIDOR

### Password

0622 2008 3212  
7328 1015 2602  
3305 9932 1825  
2819 6811



## THE TERMINATOR

### Per selezionare il livello

Nello schermo principale dei titoli, tenete premuto il secondo bottone e premete il primo.

Lo schermo diventerà nero. Ora premete Sinistra, Sinistra, Su, Su, Destra, Destra, Giù e Giù.

Appariranno due zeri, indicanti il livello che potete selezionare. Ora, andando a destra e sinistra, scegliete quello da cui volete partire.



## ROCKET KNIGHT ADVENTURES



### Per vedere il replay della partita

Mettete il gioco in pausa e premete alto 7 volte, basso, sinistra 3 volte, destra.

La parola PAUSE si invertirà e... che cosa succederà mai?

Una cosa molto simpatica: se dopo aver terminato la partita metterete il gioco in demo, rivedrete la vostra partita in replay. Carino, vero? Un grazie a Marco Di Lorenzo per questo simpatico trucco.



## FATAL FURY 2

### Per impersonare i boss finali

Vi è piaciuto Fatal Fury 2 della Takara per il SNES? Se vi è piaciuto, scommetto che vi piacerà ancora di più allorché potrete scegliere di impersonare i quattro megaboss finali normalmente non selezionabili. Allorché compare il logo Takara, e prima della sua scomparsa, dovete premere rapidamente B, A, X, Y, alto, sinistra, basso, destra, Left e Right. Se il codice è inserito correttamente, sentirete un OK, e avrete la possibilità di impersonare simpatici ragazzi del calibro di Billy Kane, Lawrence Blood e compagnia bella.



## SPIDER-MAN



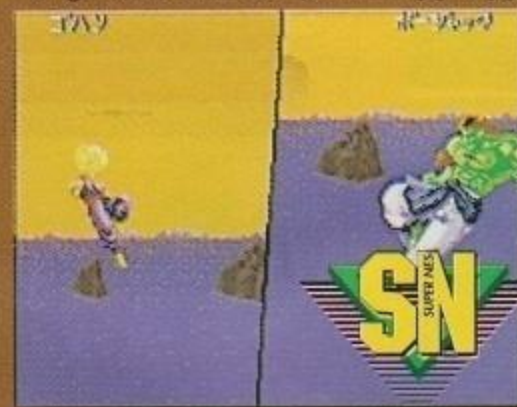
### Gioco nascosto

Volete giocare a Pac Man con la cartuccia di Spider Man? Prima di tutto prendete la chiave nell'Electro's Power Plant. Ora scendete dalla parte sinistra dello schermo e troverete un Game Gear. La prossima volta che apparirà la stanza di Peter, premete A.



## DRAGON BALL Z 2

Per giocare con due personaggi aggiuntivi, oltre agli otto selezionabili all'inizio del gioco, non dovete fare altro che comprare Dragon Ball Z 3! Oppure, inserite la seguente sequenza di tasti all'inizio nella schermata che vi mostra in volo: alto, X, basso, B, Left, Y, Right, A. Nunzio Surace me lo ha detto e io lo ridico a voi.



## TOM & JERRY



### Vite extra

Nello schermo dei titoli, premete Destra, Destra, Su, Sinistra, Su, Destra, Giù, B, A, Select, Start e Start.

### Continua infiniti

Inserite X, Y, B, A, A, A, A, A, A, X, Y, B, A, A, A, A e A.





# SUPER BOMBERMAN

Se volete giocare a un Bomberman molto ma molto particolare, inserite il codice 5656. Il risultato? A sorpresa, ma non usate il trucco se soffrite di complessi d'inferiorità... Per questo codice, levate lodi e canti di ringraziamento a Roberto Astarita.



# ROAD RUNNER



## 75 vite

Per cominciare con 75 vite, tenete premuto L, Select, R, Y e Start nello schermo del titolo. Teneveli premuti fino a che non appare lo schermo con la frase "Zippity Splat". Ora premete X.

# DESERT STRIKE

## Dieci vite

Nello schermo delle password, inserite B59JS27.

## Schermo finale

Inserite questo codice per saltare tutti i livelli e vedere le schermate finali: 99P55LM.

## Password

Missione 1: 3ZJMZT7  
Missione 2: K32L82R  
Missione 3: JR8P8M8  
Missione 4: F9N5CJ8



# KIRBY'S DREAM LAND

Se il gioco vi sembra troppo facile, premete Su, Select e A allo stesso tempo nello schermo dei titoli. Quando appariranno le parole EXTRA GAME, premete Start. Se adesso il gioco è troppo difficile, premete Giù, Select e B allo stesso tempo per fare il suono test, ottenere più vite e più energia.



# DINOSAURS

## Password

Livello 2: H1KHDEOMXFQ3  
Livello 3: XVBXQMRSNSW6  
Livello 4: V1O4KEWYXV4N  
Livello 5: VSGHJWWGX43N



# CHUCK ROCK

## Password

Livello 2: 7G09M  
Livello 3: NN6E3  
Livello 4: 84AKC



# KICKLE CUBICLE

## Password

HmnM LhBg  
HPTZ hNDJ  
JnCn hvcb  
JQVP LrCH  
KqGT hhCC  
KRdv LNDV  
LrFs LLCb  
LSXq hfDG  
Mtd hLCZ  
NBqb nQCZ

NBqh hvCh  
NVQK Lrcm  
PChg nQCZ  
PWMG LICH  
QDgf nQCZ  
QXJC LfCB  
RZJH nnBg



# NEMESIS



## Power-up

Mettete il gioco in pausa e premete Su, Su, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, B, A, B e A.

## Smart bomb

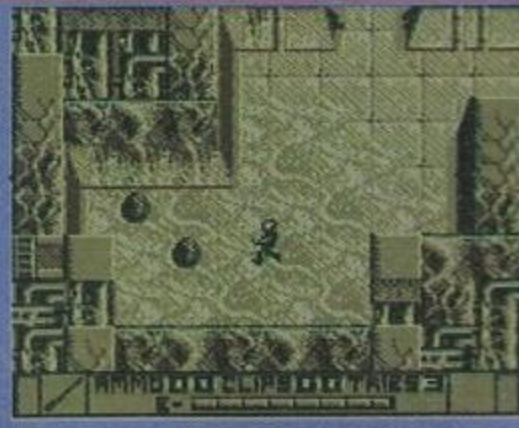
Mettete in pausa e premete Su, Destra, Giù, Sinistra, Su, Destra, Giù e Sinistra.



# ALIEN 3

## Munizioni extra

Inserite la parola CHEAT come vostro nome per avere delle munizioni extra.





## SIM EARTH

### Selezione livello

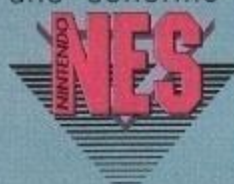
Nella videata della scelta degli scenari, selezionate il primo e tenete premuto L, R, Y, X e A.



## BART VS THE SPACE MUTANTS

### Schermo bonus

Andate nel teatro tra le 2:00 e le 4:00 per accedere a uno schermo bonus.



## HUMANS

### Password

- |          |          |
|----------|----------|
| 2: CVBM  | 12: NBGF |
| 3: QWSD  | 13: SWQR |
| 4: PLKP  | 14: TYTL |
| 5: MNBV  | 15: XRTD |
| 6: VBCD  | 16: CDSR |
| 7: ZXVZ  | 17: JHYD |
| 8: KJKR  | 18: MJHN |
| 9: PYST  |          |
| 10: LKLQ |          |
| 11: HDZW |          |



## AFTER BURNER 3

Nello schermo delle opzioni, selezionate la visuale dal cockpit e il Free Rolling Mode. Quando decollate, girate di 45 gradi per volare più veloci.



## JAGUAR XJ220



### Salto livelli

Andate nello schermo delle opzioni e inserite la parola MAR come vostro nome. Ora scegliete il World Tour e selezionate la gara. Quando questa inizia, mettete in pausa e premete A, B e C contemporaneamente.

## ZOMBIES



### Livello bonus

Inserite la password BCDF all'inizio del gioco per accedere a una sezione bonus.



## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

### Per aprire tutte le porte

Inserite la parola SMAILLIW (il nome del game designer scritto al contrario) per aprire tutte le porte di tutti i livelli. A questo punto, vi dovrete preoccupare solamente di risolvere i rompicapo.



## LOTUS TURBO CHALLENGE

### Password

- |             |          |
|-------------|----------|
| Night:      | SLEEPERS |
| Fog:        | HERBERT  |
| Snow:       | BUSINESS |
| Desert:     | APPLEPIE |
| Interstate: | STANDISH |
| Marsh:      | MALLOW   |
| Storm:      | TEA CUP  |



Provate anche a scrivere SLUGPACE per turbo infiniti, oppure MANSELL per andare avanti senza mai fermarvi.



# TINY TOONS ADVENTURES 2



**Dopo aver cercato di eliminare Buster Bunny e la sua banda nei film del GB, il bambino più cattivo del**

**mondo ha ora costruito un parco dei divertimenti pieno di trappole mortali ed esseri malvagi. Come al solito gli invitati inaugurali sono del tutto ignari del pericolo che li attende!**

**T**utto sembrava un sogno per la compagnia delle bestie: essere i primi a provare le attrazioni di un nuovo Luna Park. Ma ben presto si accorsero che, seppur divertenti, quelle giostre avevano qualcosa che non andava. Si resero conto di essere rinchiusi nel divertimento eterno e che la loro unica via di salvezza era di vincere i quattro biglietti d'oro per entrare nello spettrale palazzo dei mostri, in cui si nascondeva il creatore e manovratore di tali malvagità. Il giocatore ha dunque il compito di guidare e portare in salvo gli amici di Buster Bunny attraverso le quattro attrazioni del parco, allo scopo di ottenere i quattro preziosi biglietti d'oro. Per salire su una giostra si devono dare un certo numero di biglietti che si possono acquistare nel relativo chiosco. Dovrete dunque cercare di raccogliere la maggior quantità di bonus possibile ed eliminare il maggior numero di nemici, cercando di non essere eliminati, oltre a portare a termine il difficile percorso del livello. I livelli di gioco, come si diceva prima, sono rappresentati da quattro attrazioni, che sono: le montagne russe dai tun-

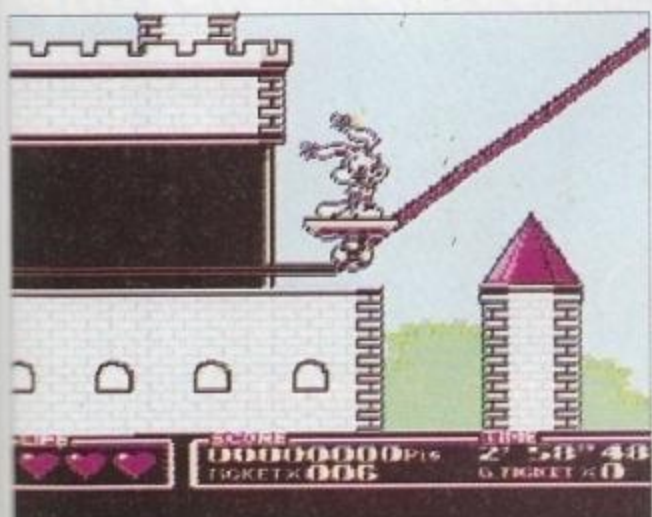
nel assassini, le rapide della morte, la corsa del trenino deragliato e l'autoscontro nel flipper. I primi tre stage sono percorsi da un certo filo comune che è quello della struttura di gioco a piattaforme, in cui sostanzialmente c'è da saltare, correre, evitare il nemico e prendere il bonus, mentre nell'ultimo c'è qualcosa di originale: il giocatore è a bordo di uno speciale autoscontro in un tavolo da flipper visto dall'alto e ha il compito di spingere gli altri due concorrenti in un buco, cercando di non finirci dentro a sua volta. L'ultimo stage, raggiungibile solo dopo aver completato gli altri quattro, è il castello del terrore, il quale, oltre a essere popolato da nemici bestiali, presenta un labirinto di porte illusorie che conduce diritto diritto alla scena finale del gioco.

Un po' breve? È quello che penso anch'io, ma non bisogna dimenticare che il gioco, per il tipo di personaggi e per una certa semplicità di concetto, è indirizzato a un pubblico molto giovane, anche se è vero che esistono alcuni titoli migliori e un po' più durevoli.

• Log



In un mondo di cartoni animati è logico aspettarsi ambientazioni surreali, altrimenti che cartoons sono?



Un giro con la funivia del castello. Niente di meglio dopo una cenetta a base di pepata 'e cozze.

## COMMENTO

NES

Devo dire che alle prime partite il gioco mostra tutti i suoi lati positivi, a cominciare dalla semplice e "cartoonesca" grafica accompagnata dall'allegria colonna sonora, e si lascia facilmente giocare. La diversità delle attrazioni è netta e garantisce varietà e stimoli aggiuntivi per il proseguimento del gioco. Tuttavia, dopo alcune partite passate a prendere confidenza con i vari livelli, accessibili in ordine casuale, si capisce come sia semplice portare a termine i quattro tragitti e arrivare nella parte finale del gioco. Sicuramente il livello di difficoltà varia in base a chi lo gioca, ma sono convinto, e lo so per certo, che anche il più imbranato possa finirlo in breve tempo. Ciò significa che non c'è limite di età che tenga e che giustifichi una così breve longevità, soprattutto quando in giro ci sono altri titoli di questo tipo che sono decisamente migliori sotto ogni punto di vista. Giudizio critico: l'incompiuto.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Tiny Toons - Trouble in Wackyland**  
Casa **Konami**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

|                           |                               |                                |                               |
|---------------------------|-------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| Personaggi ben realizzati | Allegre musiche di sottofondo | Immediato sistema di controllo | Troppo breve per essere bello |
|---------------------------|-------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|



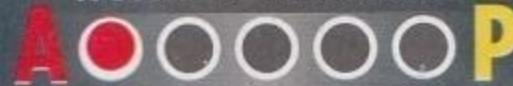
## SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio  
Per dare le panzate e ribaltarsi sull'ottovolante



per iniziare e mettere in pausa il gioco  
Per saltare o lanciare l'autoscontro

AGIRE & PENSARE







# "K" E "GAME POWER"

## IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN TASCA.

DUE TESTATE PER 200.000 LETTORI POSSONO DARE L'IDEA DELL'IMPORTANZA DI QUESTO MERCATO CHE K E GAME POWER INTERPRETANO IN MODO GLOBALE.

K, GRAZIE ALLA COMPETENZA REDAZIONALE E ALLA PARTICOLARE ATTENZIONE A TUTTE LE NOVITÀ, È SICURAMENTE LA PIÙ NOTA E AUTOREVOLE GUIDA DEL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E DELL'ENTERTAINMENT IN GENERALE.

GAME POWER, GRAZIE ALL'INCREDIBILE SUCCESSO DECRETATO IN POCHI ANNI DAI LETTORI, È LA RIVISTA PORTAVOCE DEL MERCATO DELLE CONSOLE IN VERTIGINOSA E CONTINUA CRESCITA.

DUE VEICOLI PUBBLICITARI CHE RAPPRESENTANO I GUSTI DEI GIOVANI.

### L.T AVANT GARDE

Concessionaria di pubblicità di "K" e "Game Power"

L.T AVANT GARDE sas - 20125 Milano - V.le Sarca 47

Tel. 02/ 66103223 - 66105090 Fax 02/ 66106513



Come fai ad accedere  
alla supergabola  
di *Mortal Kombat*  
per Megadrive?

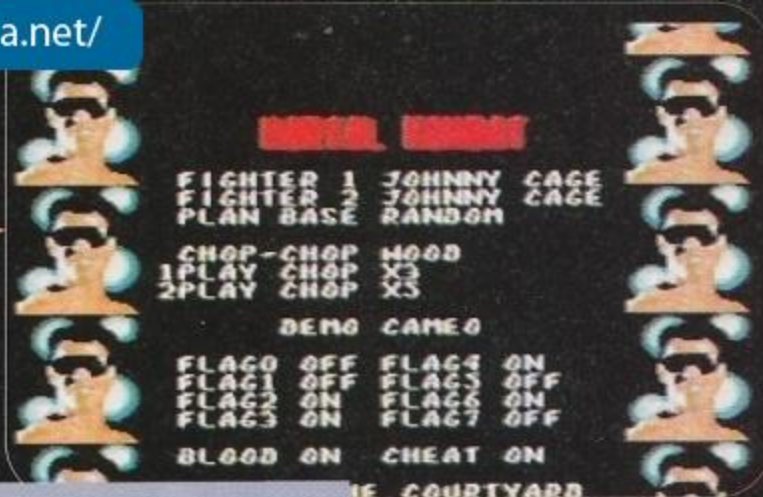
Come arrivare alla fine  
di *Lost Vikings*  
in meno di 30 ore?

Come avere  
il turbo a 10 stelle  
in *Street Fighter Turbo*?

A queste e altre  
domande troverai risposta  
negli speciali Help,  
tutti i mesi in regalo  
con Game Power

game  
power

help



Se hai perso un  
numero richiedilo a  
Studio Vit, via Aosta 2 -  
20155 MILANO  
allegando il  
pagamento di 10.000  
lire a mezzo c.c. n°  
17200205 o assegno  
vaglia.

**GP n°23 Help n°1**  
Global Gladiator  
The Lost Vikings

**GP n°24 Help n°2**  
Mortal Kombat, Street  
Fighter II Turbo, Street  
of Rage 2 + II  
Raccoglitore

**GP n°25 Help n°3**  
Jungle Strike, Alien 3

**GP n°26 Help n°4**  
Cool Spot, Jungle Strike





Tre miliardi di persone perirono il 29 agosto dell'anno 1997, in quello che fu definito il Giorno del Giudizio.

Los Angeles, 11 luglio 2029. I pochi sopravvissuti all'olocausto devono ora fare fronte a un nuovo incubo: la guerra contro le macchine...

**T**<sup>2</sup> - *The Arcade Game* è la conversione dell'omonimo gioco che da un po' di tempo infuria nelle sale giochi di tutto il mondo, nel quale dovrete fare fuori centinaia di terminator e diavolerie meccaniche di ogni tipo impugnando un mitra al fianco di un amico e sparando sullo schermo come in *Operation Wolf*.

La vostra missione è semplice: rivestite i panni di un T-800 riprogrammato (i robot con gli occhi rossi, tanto per intenderci) e dovete aiutare la Resistenza a raggiungere lo Skynet, distruggerlo e tornare indietro nel tempo a proteggere il piccolo John Connor dal T-1000 mandato lì per termi-

# TER

## THE ARCADE GAME



A sinistra, potete ammirare il primo guardiano di fine livello in tutta la sua imponenza! Dovrete farlo fuori per tappe successive, cominciando dai cannoni, passando poi alla testa e via di seguito fino a ridurlo un colabrodo... Se vi spaventate per nemici del genere, questa cartuccia non fa per voi!



Mamma mia, quanto è brutto un questo T-800! Mirate alla testa perché è la parte più vulnerabile!

## SETTE MISSIONI PER SETTE FRATELLI

### MISSIONE 1



In questo livello, la base segreta di John Connor è stata scovata e migliaia di terminator si stanno lanciando all'attacco. Il vostro compito è riuscire a respingerli per permettere a John di fuggire.

### MISSIONE 2



I terminator hanno oltrepassato le linee di difesa della Resistenza e stanno irrompendo nella base. Il vostro compito è di eliminare i nemici, proteggendo gli umani rimasti all'interno.

### MISSIONE 3



Questa missione è una delle più difficili. Dovete fare arrivare John incolume allo Skynet. Il problema è che, mentre John viaggia a bordo del suo camioncino, orde di flyer nemici tenteranno di ucciderlo e voi dovrete fare i conti con i terminator che vi stanno alle calcagna!

### MISSIONE 4



Arrivati alla base nemica, dovete superare tutte le difese dello Skynet fino a raggiungerlo e distruggerlo definitivamente. Anche questo livello non scherza, ma se siete in due è già più facile.





Lo riconoscete? È il fratello gemello del primo robotto-ne che abbiamo fatto fuori alla fine del primo livello.

narlo. In pratica, dovrete farvi strada attraverso 7 livelli sparando a più non posso contro terminator, flyer, carri armati, lancia-missili e robottoni di ogni genere, che attentano alla vostra vita. Ma il vostro compito è anche quello di proteggere la razza umana e, soprattutto, i combattenti della Resistenza, che vi daranno spesso una mano portandovi munizioni extra, armi speciali ed energia supplementare. Il gioco



Lo scanner sta identificando la persona che vi sta di fronte... Ok, è John Connor. Ora potete proseguire.

è semplicissimo: dovete difendere la vostra metà dello schermo muovendo il mirino sul bersaglio e poi scegliere se mitragliarlo o lanciargli un missile (o un fucile a pompa quando siete nel passato). Una barra a lato indica il vostro livello di energia, mentre in alto vengono segnati il numero di caricatori e missili in vostro possesso.

Durante il gioco lo schermo scrolla orizzontalmente, fermandosi occasionalmente per un determinato motivo (come la difesa di una postazione ribelle, l'attacco di un accampamento nemico, ondate di terminator all'assalto, un guardiano di fine livello, ecc...), fino al compimento della vostra missione. Sicuramente il clone di *Operation Wolf* più originale e riuscito fino ad oggi!

• Dupont



Se volete salvare John Connor, dovete spingere il T-1000 verso il bordo.

## MISSIONE 5



Siete tornati nel passato, quando John aveva solo 10 anni. Dovete assolutamente proteggere lui e sua madre mentre distruggete il laboratorio dove stanno studiando i resti del primo Terminator. Se, alla fine del livello, non avrete distrutto tutto, non riuscirete a impedire l'olocausto.

## MISSIONE 6



Dopo essere fuggiti dal laboratorio in fiamme con un camioncino della SWAT, dovete proteggere Sarah e John dal T-1000 che cerca di schiantarsi su di loro in elicottero, finché non arriverete all'acciaieria.

## MISSIONE 7



Questo è l'ultimo livello del gioco. Come prima cosa dovete bucare il serbatoio di azoto liquido della cisterna e raffreddare il T-1000 fino alla temperatura di -200 gradi. Arrivati sul luogo della scena finale, sparategli con il fucile a pompa e finitelo con il bazooka.

## COMMENTO



Aperto la confezione di *T2 - The Arcade Game* tenevo le dita incrociate con la speranza che non fosse la solita conversione fatta alla svelta e di qualità dubbia. Dopo pochi istanti i miei dubbi si sciolsero per lasciare posto alla titanica scarica di adrenalina che si stava riversando nel mio corpo mentre blastavo i primi terminator che comparivano sullo schermo: è GALATTICO! È praticamente uguale alla versione da bar! La grafica è molto bella, le animazioni eccezionali, il controllo perfetto e il divertimento è assicurato dalla varietà delle missioni che evitano la troppa ridondanza del "spara-spara" e "uccidi-uccidi"! Il fatto che si possa giocare in due contemporaneamente ne accresce la longevità e vi assicuro che ci vorranno un po' di notti insonni prima di vedere crollare il T-1000 nella lava nell'ultimo livello. Anche se si può giocare con il joypad è assolutamente consigliato l'utilizzo del SUPERSCOPE, il fucile luminoso della Nintendo. Davvero notevole! Se siete dei patiti dei giochi alla *Operation Wolf*, non lasciatevi scappare questo titolo memorabile!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **T2 - The Arcade Game**  
Casa **LJN**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1/2**  
Continua? **5**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPARATUTTO

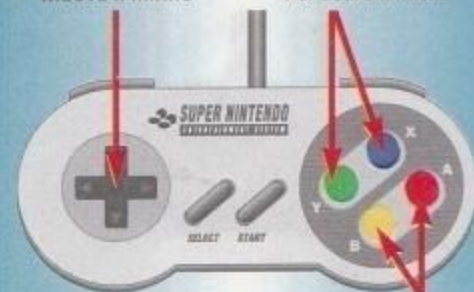
| GRAFICA                               | SONORO                | GIOCAB                                            | SPARATUTTO                                                                   |
|---------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Molto carina la grafica digitalizzata | Buono, ma nella norma | Fantastica! Ci manca solo il mitra del coin op!!! | Ci metterete un po' per finirlo e lo rigiocerete spesso, soprattutto in due! |



## SOTTO CONTROLLO

NB, si può anche giocare con il Superscope

Muove il mirino Per usare il mitra



Per lanciare un missile o sparare con il fucile a pompa

AGIRE & PENSARE





## COMMENTO



Vi conviene prendere le vostre copie dei vari *Sonic*, spaccarle col martellone e catturare in qualche modo tutta la giocabilità che schizza fuori, infilarla nel pertugio del Megadrive e tap-pare il tutto con la cartuccia di *Roar of the Beast*, sperando che il gioco ne tragga giovamento. In alternativa aprite un bel libro di fiabe e schiaffateci il cranio dentro, o, se credete, guardate pure un'altra volta il film, ma lasciate perdere *Roar of the Beast*: se cercate un gioco su *La Bella e la Bestia* potreste tentare con l'altro titolo ma chi non ama le avventure è destinato a sciopparsi uno zuppo-ne arcade piuttosto mal realizzato. Prima le belle cose: la grafica è colorata e animata in modo davvero professionale; la parte audio è discreta, nel senso che si nota poco, ma l'azione di gioco è una presa in giro: difficoltà da trauma cranico e azione di gioco di spessore pari alla pellicola del film.

## SCHEMA TECNICA

Titolo Roar of the Beast  
 Casa Sunsoft  
 Distribuzione Import  
 N° Giocatori 1  
 Continua? Sì  
 Livelli di difficoltà 3

## AZIONE

| GRAFICA               | SONORO      | GIOCA-BILITÀ          | SFIDA                    |
|-----------------------|-------------|-----------------------|--------------------------|
| Ben fatta ma monotona | Do re mi no | Simpaticamente banale | Praticamente impossibile |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



# Roar of the Beast



Mai pensato alla carriera di porno-star? In effetti renderebbe parecchio di più rispetto all'umiliante mansione di recensore di videogiochi, ma purtroppo, amici miei, ci vogliono i numeri giusti.



Ecco un'immagine alquanto inquietante della Bestia a quattro zampe, in una delle sale del suo castello.

**E** la vita. Per questo siamo ancora tutti qui a recensire videogiochi. La docile e inviolata Belle invece sembra avere quel candore morboso assolutamente necessario per interpretare certe sceneggiature come si deve. Ma anche se non vedremo mai la casta fanciulla in uno di quei lungometraggi che cercavo di affittare quando non arrivavo ancora al bancone della videoteca, la Sunsoft vi viene in aiuto con due giochi ispirati alla favola de *La bella e la Bestia*.

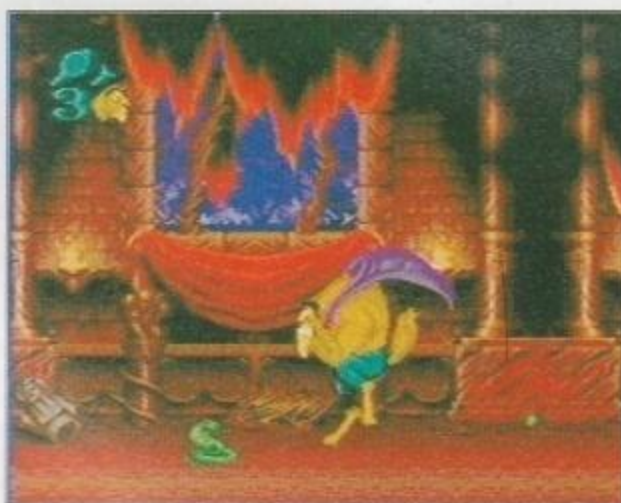
*Roar of the Beast* è decisamente orientato verso l'arcade: dovete controllare la Bestia nel tentativo di attraversare l'ala occidentale del castello... strano che il castello comunque sia conformato come cinque tipici livelli da gioco di piattaforma. Sospette anche le abilità dell'animale peloso come l'Abatan-tuono dei vecchi tempi (migliori?), che fa esattamente quello che potreste aspettarvi dal personaggio principale di un gioco di piattaforma: salta, graffia e ringhia (una specie di smart bomb) per i livelli a scorrimento orizzontale zeppi di nemici strambi e topi volanti.

*Bell's Quest* è invece più vario e alterna sezioni simili a *Roar of the Beast* con delle piccole parti di avventura e labirinto. Voi controllate Belle e all'inizio, ad esempio,

dovete convincere Gaston (un vostro pretendente piuttosto tritanoci con venti quintali di muscoli e due grammi di encefalo) a spostare un enorme masso per che blocca il corso del fiume, lasciando il villaggio senz'acqua.

Più avanti ci sono sezioni di labirinto, piuttosto elementari, e diversi sottogiochi giustamente semplici, dato che ogni cosa, dalla grafica al livello di difficoltà, sembra far pensare che *Bell's Quest* sia un gioco per i più piccoli.

La cosa che più fa imbestialire in *Roar of the Beast* è che quando crepate appare una schermata con su scritto "A temporary set back, rise and try again", ovvero "un attimo di sconforto, rialzati e riprova", solo che una volta arrivato a due centimetri dalla fine del livello non mi puoi far ripartire dal maledetto punto di inizio ogni volta, e ci devi pensare il doppio se il gioco è difficile come *Roar of the Beast*. Oltretutto, il gioco è praticamente tutto uguale e soffre della sindrome Pausini/Canino dopo dieci partite. Globalmente, questa è una realizzazione frettolosa, ovvero mal disegnata e implementata. L'unica cosa veramente buona è la cura riservata alla grafica (il personaggio principale è stupendo), ma già i fondali possono essere criticati. Tutto questo non



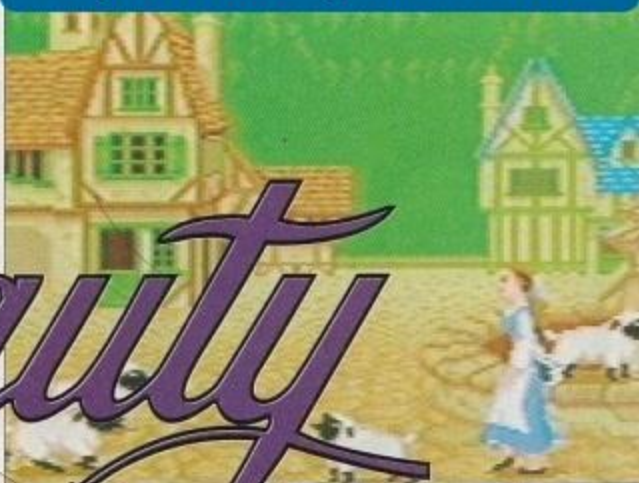
I fondali presentano una grafica pregevole: purtroppo la meccanica di gioco è alquanto ritrita.



I cinque livelli del castello non sono nient'altro che i



# Beauty AND THE BEAST



sarebbe nulla se l'azione di gioco non fosse così impacciata e claudicante, nonché monotona oltre il livello di guardia. Già alla terza partita *Roar* segna il passo e realizzerete subito che il nefido telefilm era tutta un'altra cosa.

Discorso lievemente diverso per *Bell's Quest*: il gioco è stato ovviamente pensato e programmato con in testa i bambini, almeno a giudicare dal livello di difficoltà diametralmente opposto a quello dell'altro titolo e dal tipo di approccio usato. In effetti però ci sono certe cose che lasciano perplessi, come un sistema di controllo piuttosto idio- ta che vi costringe a premere un tasto del controller per inchinarvi, quan- do è molto più istintivo schiacciare il pad verso il basso. E se *Bell's Quest* non fosse affatto un gioco per bambini?

E se fosse semplicemente un giocherello fatto in fretta e soprattutto, er, tagliato male? L'impressione generale che si ricava vedendo i due giochi e constatando i molteplici particola- ri grafici e sonori riciclati dall'uno nell'altro e viceversa, è che all'inizio le due parti di *The Beauty and the Beast* dovevano



Anche *Beauty and the Beast* offre una presentazione grafica molto bella, in perfetto stile Disney.



essere un unico (brutto) gioco, segato in due solo per ottenere due (deplora- bili) episodi da dimenticare. La somma dei voti di *Belle* e *Roar* dà una cifra da Powergame massiccio; ma i gio- chi, col cuore in mano, sono una bella fregatura.

I loro prezzi invece, sommati danno più o meno la cifra con cui tra un po' potreste portarvi a casa *Virtua Racing*, e ricordatevi che da piccoli nessuno vi raccontava i Gran Premi per farvi addormentare.

•Apecar

## SO' I'STESS D'UN MAIALO

Guardate e imparate come si liquida un box in maniera rapida ed indolore: allora, entrambi gli episodi alterna- no le sezioni di gioco a parti narrate in cui venite rag- guagliati sugli avvenimenti che vi portano ad affrontare le sezioni successive. Lo story mode è accompagnato da deliziose immagini nello stile del cartone animato e dato che i programmatori pensavano che fossero trop- po belle per essere bypassate, dovete pupparvele ogni volta.

Fine. Preciso preciso nello spazio disponibile, e non come *Beauty and the Beast* che è su due cartucce quando in una ci stava dentro tutto benissimo.



Le chiavi sono, come in ogni avventura che si rispetti, degli oggetti molto utili. Qui ne troverete una.

## COMMENTO



Complessivamente *Bell's Quest* è il titolo da acquistare se volete un gioco su *La Bella e la Bestia*. È realizzato molto meglio rispetto alla contro- parte arcade e soprattutto è più vario, alternando sezioni quasi avventurose a puzzle e sequenze d'azione. Soffre comunque di un problema speculare rispetto a *Roar*: dato come elemento fondamentale l'appartenenza di *Bell's Quest* alla categoria dei giochi per bam- bini, è ovvio che per il giocatore medio risulta troppo elementare e soprattutto corto.

Questo (e molti sprite riciclati) fanno pensare a un taglio all'altezza dell'osso sacro operato dai programmatori di questi giochi.

Se qualcuno tradurrà *Bell's Quest*, allora il voto globale potrebbe salire a 65% con la raccomandazione specifica di non comprarlo se avete più di 10 anni.

## SCHEDA TECNICA

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| Titolo                | Bell's Quest |
| Casa                  | Sunsoft      |
| Distribuzione         | Import       |
| N° Giocatori          | 1            |
| Continua?             | Sì           |
| Livelli di difficoltà | 1            |

## AZIONE

| GRAFICA                                              | SONORO                      | GIOCA                                | SFIDA                                           |
|------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Molto ben curate e det- tagliate. Bell' anima- zione | Più o meno come altro gioco | Non male ma i controlli sono confusi | Se a avete meno di otto anni alzate il voto a 7 |



## SOTTO CONTROLLO

Muove il candidato e virgine fiore Saltello Inchino



Azioni varie: raccoglie oggetti, aziona meccanismi

AGIRE & PENSARE







A pochi mesi dal successo ottenuto su Amiga, approda anche nel pianeta console questo intrigante platform-game dalla trama esilarante. Un'incredibile miscela di humor, enigmi e sorprese, fanno di *Bubba 'n' Stix* quello che potremo definire un coinvolgente rompicapo multidirezionale che "bisserà", senza ombra di dubbio i consensi ottenuti nella versione per computer!

**D**ovete sapere che Bubba di professione consegna animali a domicilio ai vari Zoo che ne fanno richiesta e, come automezzo, adotta uno sconquassato treruote (che sia parente di Apecar?). Ogni giorno transitano sul suo veicolo decine di animali, dai più feroci leoni ai più mansueti canguri ma, non è questo l'importante... La cosa più rilevante è la straordinaria avventura nella quale, a sua insaputa, entrerà a far parte e, che ha molto a che vedere con gli zoo!!! Un giorno come tanti altri, mentre con la sua solita imbrana-tagline si apprestava a compiere una delle tante consegne, qualcosa di molto strano accadde: un'astronave aliena comparve nell'alto dei cieli e lo risucchiò a bordo (treruote compreso!). Fin qui tutto bene o quasi, non è raro infatti che accadano episodi di rapimenti da parte degli alieni al giorno d'oggi, ma per quello di Bubba c'è un motivo particolare. Il pianeta dal quale provengono questi "strani" rapitori è uno zoo ricco, come nessun altro, di ogni specie animale e non ma una razza come quella del nostro amico, pur essendo molto richiesta, non si era ancora trovata. Detto fatto, ecco svelato l'arcano! Una volta sull'astronave, però, il malcapitato fattorino riesce a sfuggire dai suoi rapitori catapultandosi fuori da una enorme finestra dalle inferiate abbastanza larghe (finestre su un'astronave?), nel buio più assoluto dello spazio, seguito a ruota dall'indomabile Stix anch'egli colpito dalla medesima sorte. Dopo un atterraggio di fortuna, i due evasi si ritrovano su uno strano mondo, Ufrnurkle T. Floink, per la precisione, popolato da altre tante strane e innumerevoli creature, dove si uniscono in uno sforzo comune per cercare di ritornare ognuno sul proprio pianeta, tentando di sventare i ridicoli attacchi dei malvagi alieni che non appena accortisi della loro evasione dalla navicella, si sono adoperati in una feroce caccia all'uomo, adottando ogni sorta di mezzo e sistema oltre che specie animale a loro disposizione. Avrete già capito, il gioco è...

# BUBBA 'N' STIX



Il povero Bubba, con il solo aiuto di Stix, dovrà superare numerosi livelli dalle architetture aliene e pieni di mostri strani.

## E MO' CHE DEVO FÀ?

Lungo il percorso incontrerete numerosi oggetti e strane creature, ma non tutto vi sarà avverso, alcuni oggetti per esempio, potranno esservi di grande aiuto e alcune creature non vi degneranno neanche di uno sguardo.



### FUNGO

Questo enorme fungone sarà utilissimo quando avrete una fame della Madonna in mancanza d'altro una bella zuppa di funghi direi che non è niente male... Scherzi a parte, quando vi troverete dinanzi a un muro troppo alto da scavalcare, vi basterà molleggiare un po' su di esso e il gioco sarà fatto!

In ogni livello, seppur con diverse sembianze, troverete qualcosa che ha più o meno le stesse funzioni.



### ALIENO

Questo simpatico esserino, come tanti altri che incontrerete, è assolutamente innocuo, cosa ci sta a fare sullo schermo non lo ancora capito, ma vi garantisco che non vi farà alcun male, a voi deciderne la sorte! Io sono due giorni che cerco di fargli spicciare una parola, ma non ci riesco!!!



### ALIENO ROSSO

Questo invece, è un classico esempio di alieno rompipalle, che se non vi affretterete a distruggere, vi scaraventerà addosso una quantità indefinita di ogni sorta di oggetto: lattine, frutta...



## LE MILLE E UNA FUNZIONI DI STIX

Innanzitutto, vi occorrerà sapere che Stix altri non è se non un intelligentissimo bastone extraterrestre, e anch'esso, come Bubba, doveva entrare a far parte di quello zoo alieno, popolato da una svariata quantità di razze animali e non.



**La funzione fondamentale di Stix è quella di servire come arma e pertanto lo potrete adottare come tale, pigiando e rilasciando immediatamente il tasto del joypad, e lui darà una bastonata al nemico che si trova dinanzi a voi.**



**Nel caso in cui i nemici non si trovino nelle immediate vicinanze ma leggermente più lontani da voi, premendo più prolungatamente il tasto dello sparo e quindi rilasciandolo, Stix partirà a razzo scagliandosi sui nemici e come un bumerang, ritornerà indietro colpendo se necessario ulteriori nemici.**

Oltre a queste, Stix potrà effettuare altre mille funzioni che rimandiamo a voi scoprirle, avete pensato per esempio come potrebbe comportarsi alle prese con un vulcano? O negli abissi dell'oceano? O nella fabbrica di palloni? O ancora in un porto spaziale? Bah! E chi lo può mai sapere come se comportano certi bastoni!...



**Molte volte vi troverete dinanzi a difficoltà apparentemente insormontabili, ad esempio non riuscirete a saltare una piattaforma perché troppo alta, ma se utilizzerete al meglio Stix, tutto sarà più semplice, quindi occhio ai buchi.**



**Certo che la vita è proprio difficile, non si fa in tempo a superare un ostacolo che eccone già pronto un altro, come cavolo si possono spostare i vari oggetti che ci ostacolano il percorso? Ma è semplicissimo, basta fare leva con Stix.**

platform, come del resto lo sono la maggior parte dei titoli videoludici in circolazione, ma è uno di quelli ben congeniati, dove a farla da padrone c'è un pizzico d'ronia in più, che di certo non può far altro che piacere al giocatore che si trova alle prese con i suoi 5 incredibili livelli! 5 livelli potranno sembrarvi un po' pochi per un gioco di piattaforme, ma vi garantisco che non li completerete tanto in fretta: ognuno di essi, infatti, vi terrà occupati per parecchio tempo in quanto, oltre a dover compiere le solite azioni di gioco classiche del genere (sconfiggere i vari nemici, saltare piattaforme, evitare ostacoli...), vi ritroverete a dover risolvere numerosi enigmi e per poter avere accesso alle successive sequenze di gioco. Tra i due protagonisti quello che maggiormente vi affascinerà, per la sua versatilità, sarà Stix che compirà numerose prodezze. Sarà lui, infatti, la vostra arma, il vostro sostegno (giocando capirete il perché), sarà sempre lui a togliervi dai pasticci, insomma il vero grande protagonista altri non è se non questo simpatico "coso". Se poi pensate che il tutto è accompagnato da una

stupenda coreografia (alberi che camminano e vi osservano) fondali ottimamente realizzati e particolareggiati, giocabilità più che buona, effetti sonori piacevoli e rompicapi che aumentano la longevità del gioco, non potrete evitare di acquistare questa cartuccia o, se non altro, di farlo comprare al vostro vicino di casa anche se non possiede un MD!

• *Heidy*



**L'albero che vedete dietro vi osserverà e vi seguirà fino a che non vi girerete incuriositi a fissarlo.**



**Questa potrà mai servire quella strana e grande palla nell'angolo destro? E la leva davanti a noi? Mistero...**



**Non mancano sezioni a piattaforme più "classiche", come questa successione di precisissimi salti.**

## COMMENTO



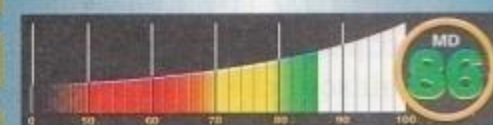
Devo ammettere che *B'n'S* è proprio un bel gioco. Anche se di platform ce ne sono più che a sufficienza, questo se non lo avessi già me lo comprerei di sicuro. Vi accorgerete anche voi della bellezza della grafica, degli sprite dei personaggi, dei particolari ben realizzati, della fantasia e dell'originalità degli oggetti presenti sullo schermo. Ci sono cespugli che camminano e quando meno ve lo aspettate vi saltano addosso mostrandovi enormi dentoni, alberi che vi seguono con lo sguardo e, non appena vi voltate, fanno finta di niente. Insomma, tutto è correlato da un certo senso umoristico che non guasta, un insieme di vari elementi che mescolati insieme si amalgamano perfettamente in un tutt'uno senza stonature. Pertanto mi sento di consigliarvi l'acquisto di questa cartuccia: se amate i giochi a piattaforme sarete lieti di trovare quel qualcosa di diverso in *B'n'S*. Se non vi piacciono i titoli che rientrano in questa categoria perché tutti uguali, avrete modo di apprezzare a questo grazie alle sue piccole innovazioni.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Bubba 'n' Stix**  
Casa **Core Design**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                                        | SONORO                                              | GIOCAB                                     | SFIDA                                   |
|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Carina e particolareggiata, sia nei fondali che nei personaggi | Non è possibile avere sia gli effetti che il sonoro | Immediata e non particolarmente complicata | A complicare la vita ci sono gli enigmi |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





# NORMY'S

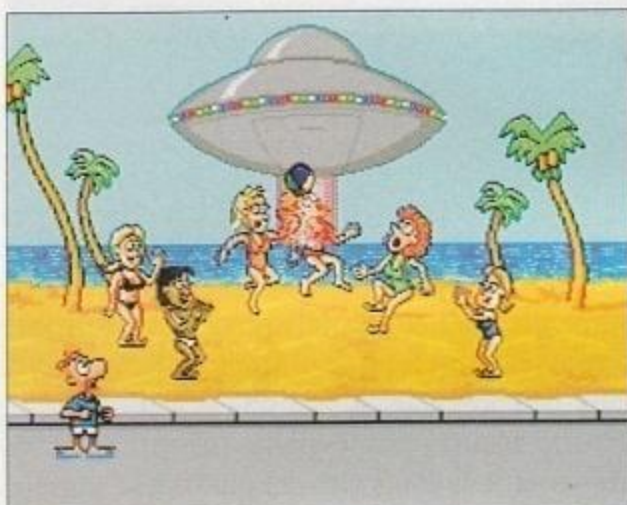
## Beach Babe-O-Rama



**Tempi duri per gli dèi! Ormai neppure sull'Olimpo si può più stare tranquilli. Pare infatti che il sacro**

**monte si stato raggiunto da un ingiunzione di sfratto da parte di una facoltosa industria chimica e che debba chiudere i battenti in tempi brevissimi per permettere la costruzione di un nuovo complesso industriale-residenziale...**

**T**ranquilli, il vostro buon vecchio Vordak non ha le allucinazioni da ingestione di sangue avariato, né comincia a mostrare i primi segni di invecchiamento precoce (i vampiri sono immortali e non invecchiano mai!). Mi limitavo a introdurre la stravagante trama che caratterizza l'ennesimo rappresentante della categoria dei platform-game bizzarri e strampalati che sembrano costituire la moda del momento nel frenetico mondo dei videogame (vedi: *Toe Jam & Earl*, *High Seas Havoc*, ecc, ecc.). Ispirato all'omonimo fumetto di Keith Robinson, che tanto successo sta riscuotendo in questo periodo negli Stati Uniti, *Normy's Beachbabe-o-Rama* narra la storia di questo strano abitante, Normy appunto, che, da sprovvisto cogl... ehm, sciocchino, si vede costretto, tutto a un tratto, a indossare le inconsuete vesti di eroe e salvare sei stupende dee greche, misteriosamente scomparse dalla spiaggia alle pendici del Mitico Monte, su cui si trovavano per fare una partita di beach-volley (eh, i tempi cambiano!). Pare infatti che queste, dopo essere state catturate da un disco volante, siano state spedite ognuna in un particolare periodo storico, e quindi affidate alla custodia di un apposito guardiano. Come farà il nostro eroe a raggiungere l'epoca designata? Dovrà forse ricorrere all'utilizzo di una macchina del tempo? A un sofisticato teletrasportatore alla *Star Trek* o, meglio ancora, fare uso di un'in-



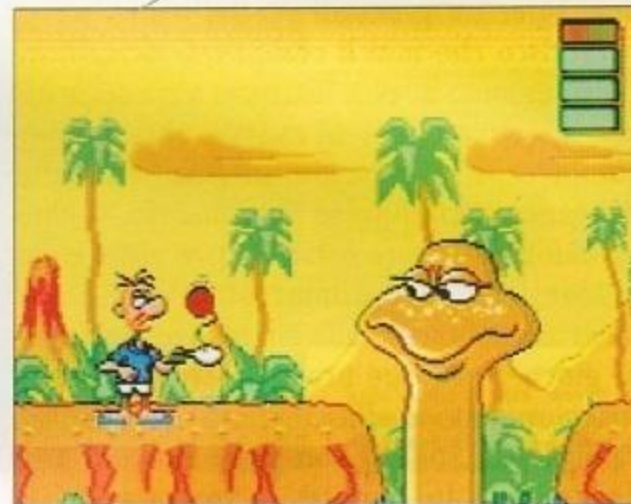
O quante belle figlie Madama Dorè, o quante belle figlie... Abbone!



Lo sguardo perplesso di Normy è uno dei lati umoristici del gioco...



Il tipico bizzarro martellone che accompagna Normy nel suo lungo viaggio (Arma Letale IV).



La dinosaurella non ha un aspetto particolarmente affidabile. Che non abbia gradito "Jurassic Park"?



Fare da colazione ad un tirannosaurus rex non sembra essere la massima aspirazione del nostro Normy. La vita, del resto, offre molte possibili soddisfazioni, come ad esempio, saltare su enorme suino preistorico ed utilizzarlo come trampolino olimpico. Tutti questi, sono solo alcuni degli esempi di humor demenziale utilizzato abbondantemente nel gioco.





Una sassaiola con il boss di fine livello: personalmente avrei preferito un civile e pacifico scambio di opinioni davanti ad una birra gelata e un bel panino alla trippa e cozze... sfortunatamente, le cose non vanno mai come noi vorremmo che andassero e spesso l'unica soluzione veramente efficace è quella della fuga. Bip Bip docet...

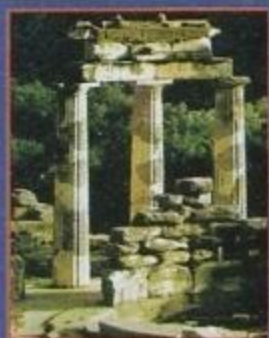
cantesimo tipo "Dungeons & Dragons"? Niente di tutto questo: ricorrerà semplicemente a una crema dopo sole di qualità scadente, i cui effetti

collaterali fanno, appunto, viaggiare nel tempo lo sfortunato consumatore (altro che conservanti!). Il gioco, come avrete capito, si compone di sei livelli a piattaforma, ognuno dei quali ambientati in un par-

ticolare periodo storico: si parte dal 65000047 A. C., per passare al basso medioevo, e così via sino all'ultimo schema, che si svolge in un futuro alla "Blade Runner". Il gioco è sapientemente condito con dell'ottimo humor di tipo demenziale, a cominciare dalle armi utilizzate: si va dal martellone che si apre e lascia uscire un guantone da pugilato, alla macchina sparapoli, alle torte di mele avariate e così via. Non sono da meno i nemici, che sembrano usciti dalla fantasia di un pollivendolo svizzero. Tuttavia, a dispetto del suo "look" cartoonesco, Normy's, non è un gioco semplice e lascia spazio anche alle facoltà deduttive del giocatore, proponendo, di tanto in tanto, alcuni problemi la cui soluzione è indispensabile al proseguimento del gioco. Buona fortuna dunque, e ricordate: dovete giocare... da dio!

• Vordak

## L'ANGOLO DELLA CULTURA DI VORDAK: I GIOCHI OLIMPICI



Normy's Beachbabe-o-Rama non è certo il primo gioco ispirato agli (o dagli) dei dell'antica Grecia: nella storia dei videogiochi, infatti, molte volte si è fatto ricorso alla mitologia classica per attingervi a piene mani mostri e creature leggendarie con cui infarcire i propri titoli. Ricordiamo, tra i tanti, il bellissimo *Kid Icarus*, uscito praticamente per tutte le console e, sempre della Konami, il più recente *Battle of Olympus*, per NES e Game Boy. I videogiochi, per quanto ormai abbiano già qualche annetto di vita, rappresentano senza dubbio la forma di svago più recente nella storia della civiltà umana, ragione per cui, se si desidera cercare qualche esempio di ispirazione ludico-divina più primordiale, è necessario uscire dal loro contesto per entrare, necessariamente, in quello storico. Torniamo dunque, idealmente, all'anno 784 a. C., in Grecia, dove un piccolo re chiamato Ifito, stufo di vedere il suo reame, l'Elide, continuamente devastato dalle armate dei grandi stati vicini, che erano in guerra permanente e venivano puntualmente alle mani sul suo territorio, non sapendo come comportarsi per rendere inoffensivi i bellicosi vicini, si recò a Delfi, dov'era edificato un famoso

tempio dedicato ad Apollo. Il tempio di Delfi era famoso in tutta l'antica Grecia perché al suo interno, parlando per bocca di una sacerdotessa, la Pizia, Apollo in persona rispondeva a tutte le domande che gli venivano formulate. A Ifito, che chiedeva che cosa fare per risparmiare gli orrori della guerra, Apollo, sempre per bocca della Pizia, rispose: "Organizza a Olimpia dei giochi atletici dedicati agli dei". Colpito dallo strano oracolo, Ifito andò a trovare uno dei suoi più potenti vicini, Licurgo, re di Sparta, cui espone la situazione. Licurgo lo ascoltò con interesse, e decretò che il piccolo territorio dell'Elide sarebbe stato considerato da quel momento in poi zona neutra, e siccome Licurgo era potente e influente, tutti gli altri re greci si dichiararono d'accordo con lui. Ifito, pieno di riconoscenza verso Apollo e gli altri dei che lo avevano tratto dai pasticci, decise di allestire a Olimpia, ogni quattro anni, a partire dal 776 a. C., nel primo giorno successivo alla luna piena dopo il solstizio d'estate, una competizione sportiva. Era l'inizio dei Giochi, la cui quadriennale e immutabile cadenza ha segnato il tempo dell'antichità e ha permesso, in seguito, di conoscere con esattezza le date dei grandi avvenimenti storici di un così importante periodo dell'umanità. Furono dunque questi i primi giochi ispirati agli dei, di cui i suddetti videogiochi sono gli ultimi, orgogliosi discendenti. D'ora in avanti, quando vi cuceranno a leggere Game Power invece che studiare, mostrate loro questa pagina e, forse, la farete franca.



Kid Icarus per Nes.

## COMMENTO



Finalmente l'Electronic Arts pubblica qualcosa di originale, senza riproporre l'ennesimo upgrade di un proprio titolo di successo. D'accordo, la struttura è quella classica, e tutta l'originalità è da attribuirsi al tipo di trama e alla grafica, il cui merito, in ultima analisi, è di Keith Robinson, e non dei programmatori EA. Ciò nonostante, *Normy's Beachbabe-o-Rama* riesce a spezzare un po' la monotonia cui ci hanno abituato le grandi software house, senza per questo proporre una ciofecata di infima qualità. La grafica ricrea perfettamente l'ambientazione originale del fumetto a cui il gioco è ispirato, e anche il sonoro rende bene l'aspetto "umoristico" del titolo, che vanta qualche buon effetto tipico da cartone animato. Merita invece una nota di biasimo l'assoluta mancanza di password, in parte mitigata dalla presenza di infiniti continua. Comunque, il gioco non presenta altri difetti di rilievo e rappresenta senz'altro un acquisto consigliabile, ma non incondizionatamente.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Normy's Beach babe-o-Rama**  
Casa **Electronic Arts**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Infiniti**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                    | SONORO                                            | GIOCA                                   | SFIDA                                                                    |
|--------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Buoni gli sprite, un po' scarsi gli sfondi | Generalment e discreto, anche se non troppo vario | Semplice da giocare e piuttosto veloce. | La mancanza di un metodo di salvataggio lo rende, alla lunga, frustrante |



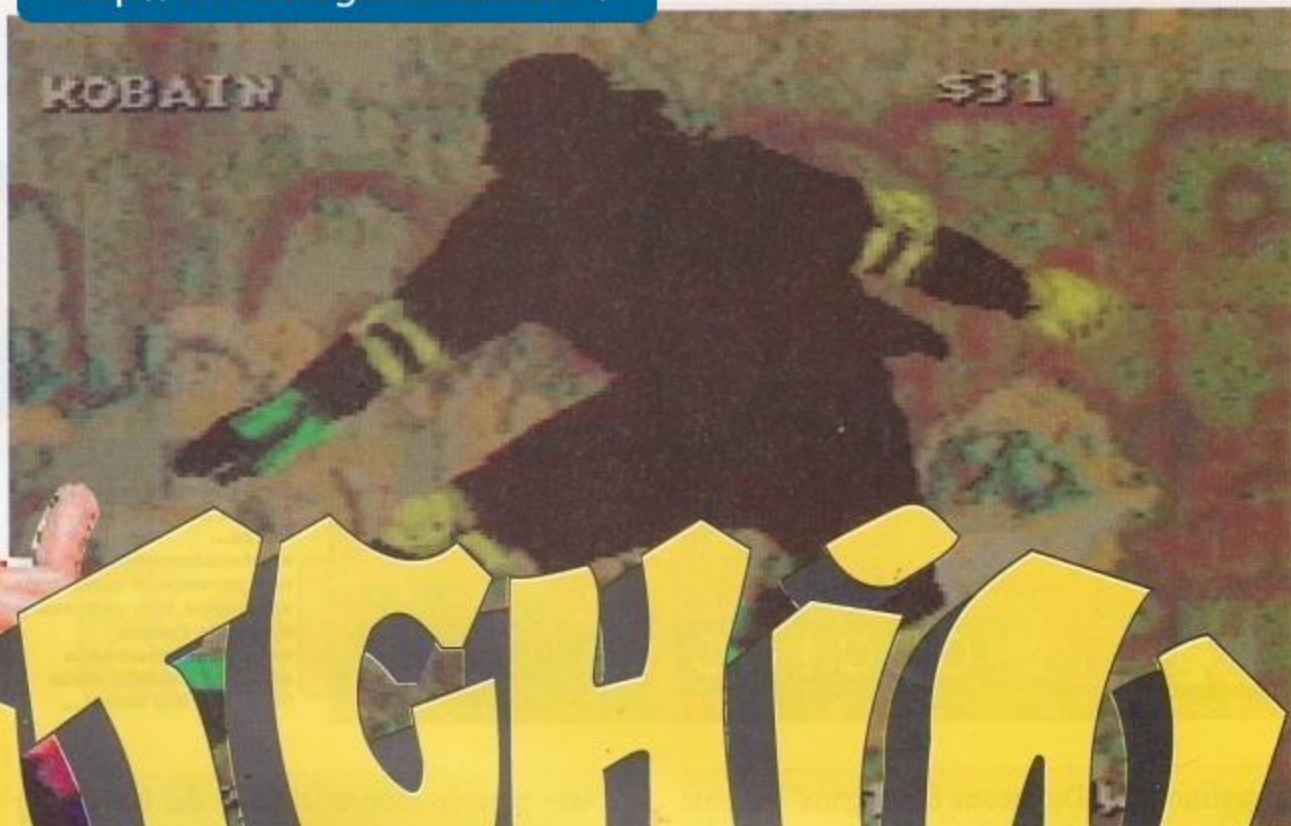
## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE







Sul fatto che gli americani abbiano molta fantasia nell'inventare gli sport o i giochi più strani non c'è alcun dubbio. L'ultima trovata è la moda di viaggiare con i pattini a rotelle facendosi trainare dalle automobili in corsa...

**N**on sappiamo se si tratti, effettivamente, di una trovata dell'Electronic Arts o di una moda vera e propria che sta impazzando in questo momento negli States... Se così fosse, comunque, ci sentiamo in dovere di ribadire quello che è stato scritto a grandi lettere sulla confezione, nel libretto di istruzioni e nelle prime schermate del gioco, e cioè: *kids, don't try this at home!* Ovvero: ragazzi, nun me pare proprio er caso de anna' a corre co 'i schetini sull'Appia... In primo luogo perché vi potreste fare davvero molto male (basta dare un'occhiata, nel gioco, ai voli che fanno i folli Skitcher quando vengono urtati da un'automobile che sfreccia a cento all'ora), e in secondo luogo perché, anche se riuscite a tornare a casa sani e salvi, si tratta di un'attività un ciccino illegale e prima o poi, voi e i vostri pattini, finireste dritti dritti in gattabuia a guardare il sole a scacchi per un bel po' di tempo.

Ma dato che, invece, siamo su Gheim Pauà, il reame della fantasia videoludica, la rivista delle meraviglie tecnologiche, l'appuntamento mensile con lo splendore dell'intrattenimento interattivo, il punto fermo. Ok, ok, ho capito, basta con

## GLI STRUMENTI DEL VERO SKITCHER

Ecco una lista degli oggetti che potrete trovare nel negozio e che vi staranno indispensabili per poter correre sulle superstrade americane. Nella schermata di introduzione alla gara vi verranno mostrate le parti di equipaggiamento rovinate che dovrete rimpiazzare (in rosso, lampeggianti). Gli oggetti possono avere costi diversi a seconda della qualità ("cheap", "beginner", "standard" ecc.).



### PATTINI

Beh, non penso che debba spiegarvi a cosa possono servire...



### COPRI-BRACCIA

Beccherete numerosi colpi sulle braccia e sugli avambracci... Conviene proteggerli per bene.



### GOMITIERE

I salti talvolta non riescono come si vorrebbe, ed ecco che questi aggeggi diventano utilissimi.



### RUOTE

di ricambio, naturalmente. Indispensabili se non volete rimanere a piedi dopo un paio di gare.



### GUANTI

Per non lasciare le dita sull'asfalto.



### GINOCCHIERE

Vale lo stesso discorso: non correte mai senza!



l'autocelebrazione... Dato che siamo su Gippi, dicevo, possiamo anche prendere un joystick in mano e divertirci a fare il giro dell'America sulle otto ruote dei pattini professionali attaccandoci ai parafranghi di jeep, di fuoristrada, di macchine sportive, di Lamborghini e perfino di auto della polizia! Cominciamo col dire che potete scegliere di gareggiare in vari modi simpatici, dallo schermo di opzioni che appare subito dopo la scritta del titolo. In "Game Mode" potrete scegliere se giocare da soli contro gli altri concorrenti tenuti dal computer o in due (alternandovi il joystick col vostro amico), oppure ancora, sempre contro un vostro amico, contemporaneamente in split-screen, sia con altri opponenti sempre controllati dal computer che da soli sulla "pista". L'opzione "Tournament", infine, permette di giocare in modo alternato da un minimo di tre fino a un massimo di otto giocatori. Potrete anche personalizzare il sistema di controllo, ascoltare con una simpatica interfaccia tutte le musiche della ricca (ma, ahimé, alquanto monotona) colonna sonora, e, "last but not least", inserire le password che vi verranno date di gara in gara per ricominciare la partita lasciata a metà.

Dopo aver lasciato il vostro "nickname" (il soprannome di battaglia usato nel campo) vi apparirà una schermata in cui potrete accedere al "negozio" o alla gara vera e propria. (Sugli oggetti che potrete acquistare vi rimando

<http://www.oldgamesitalia.net/>



I furgoni non sono un gran bell'affare: non vanno molto veloci e vi impediscono di vedere che c'è davanti.

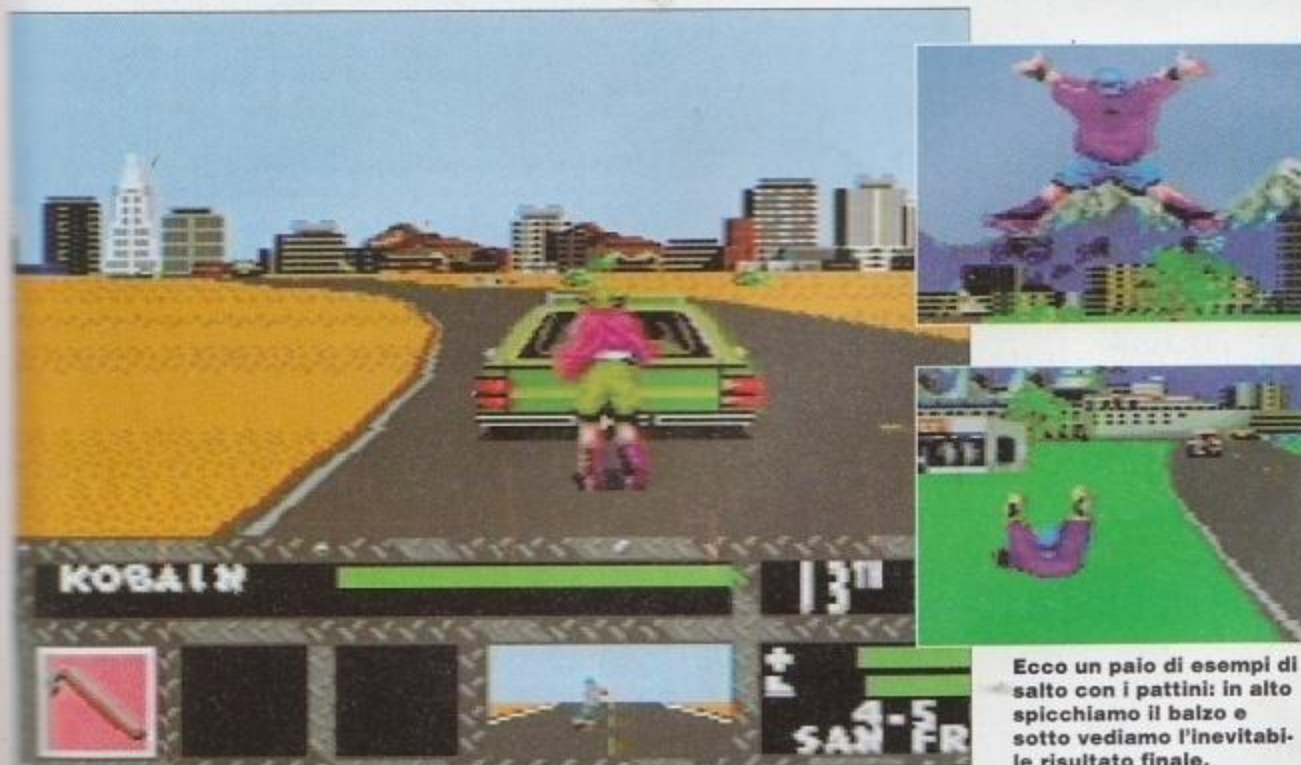
all'apposito box debitamente allegato). Vincere, più che una questione di posizione, è una questione di punti e, quindi, di denaro guadagnato in gara. Per guadagnare denaro dovrete attaccarvi a più macchine possibile (riuscire a beccare i poliziotti vi darà dei bonus speciali), finire in fretta la gara e in una buona posizione, fare dei bei salti dai trampolini beccandovi un sacco di voti dai giudici (in basso a sinistra dello schermo), raccogliere le armi dal terreno e sfondare il sorriso a quanti più avversari riuscite ad affiancare. D'altro canto lo Skitchin' non è uno sport per signorine, ci piace ricordarlo (© Marco Santin), e ci sono molti pericoli in agguato nella giungla d'asfalto: potreste perdere le protezioni e finire in ospedale (e se non avete i soldi per pagarvi le cure avete finito di correre...), oppure potreste avere dei pattini troppo scalcinati e arrivare al punto di non poter più continuare, oppure ancora, potreste essere beccati dalla polizia e finire la vostra gloriosa gara nei corridoi della galera. L'idea dei pattini a rotelle e delle automobili come mezzo di locomozione parassitaria è abbastanza originale e divertente, ma, di fatto, si tratta di un clone di *Road Rash* privo di altre particolari innovazioni degne di nota... Se vi piace il genere sicuramente impazzirete dopo la prima partita, ma se cercate qualcosa di originale state pur certi che dovrete cercare altrove.

• Scarlet

## WARNING

THIS GAME CONTAINS FICTIONALIZED PORTRAYALS OF ACTIONS AND STUNTS, SOME OF WHICH ARE EXTREMELY DANGEROUS. ATTEMPTING THESE ACTIONS OR STUNTS MAY CAUSE SERIOUS INJURY. DO NOT ENGAGE IN ANY OF THE DANGEROUS ACTIVITIES PORTRAYED IN THIS GAME.

Ecco il messaggio di avvertimento; dice più o meno: non pensateci nemmeno o finite davvero male!!!



Ecco un paio di esempi di salto con i pattini: in alto spicchiamo il balzo e sotto vediamo l'inevitabile risultato finale.

## COMMENTO



*Skitchin'* è sicuramente un gioco coinvolgente, che acchiappa il giocatore fin dalle prime partite: è divertente acquistare equipaggiamento sempre migliore, gareggiare in città diverse e affrontare, pian piano, un livello di difficoltà crescente davvero spietato. Tuttavia, nonostante la grafica piacevole e alcuni aspetti simpatici, come già detto, questo titolo non ha sostanzialmente nulla da offrire in più di quanto non potrebbe dare il caro e vecchio *Road Rash*. Anche qui, fondamentalmente, i difetti sono gli stessi: uno schema di gioco forse un po' troppo povero, una giocabilità limitata e una certa monotonia sulle lunghe distanze. Il mio personale consiglio è di acquistare questo titolo soltanto se non potete fare a meno di vedere la strada che sfreccia sotto le ruote (dei pattini, dell'auto, della moto... Non ha importanza) e se vedere l'avversario schiacciato da un TIR vi dà sempre un certo brivido di piacere...

## SCHEDA TECNICA

Titolo: **Skitchin'**  
Casa: **Electronic Arts**  
Distribuzione: **Ufficiale**  
N° Giocatori: **1/8**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà: **1**

## GUIDA

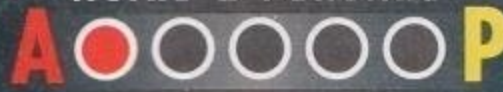
| GRAFICA                                               | SONORO                                          | GIOCAB                                        | SFIDA                                                             |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Niente male, soprattutto le animazioni dei personaggi | Le musiche sono poco varie e troppo martellanti | Non è che ci sia molto da fare, alla fin fine | Molto elevata: la difficoltà è notevole fin dalle primissime gare |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



aprile 1994 GAME POWER 77

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>



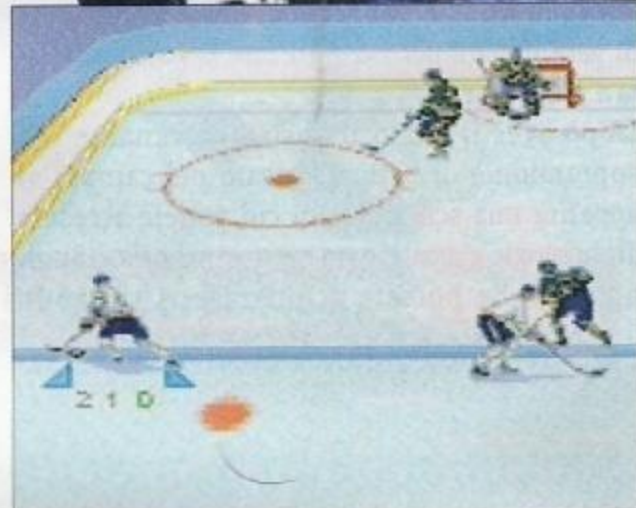
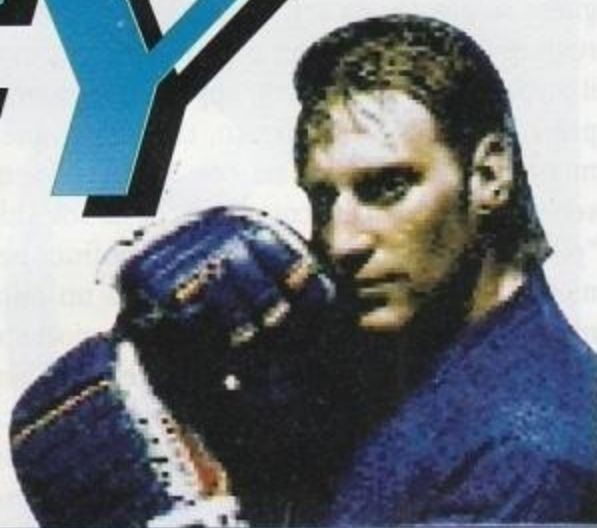
# BRETT HULL HOCKEY



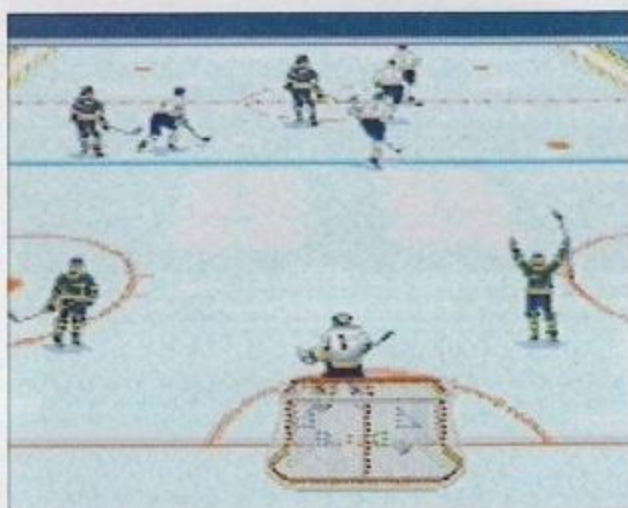
È finalmente tornata la primavera che, con le sue tepide brezze, viene a scacciare le rigide temperature invernali. A farne le spese sono le società di hockey su ghiaccio che vedono vertiginosamente lievitare le spese di refrigerazione del campo. Fortunatamente le cose non vanno così per gli appassionati della versione elettronica del popolare sport, la cui ultima uscita è targata Accolade.

**D**ebutta con *Brett Hull Hockey* e con *Barkley Shut Up and Jam* la nuova collana sportiva dell'Accolade che, seguendo l'esempio prestato dall'Electronic Arts con la sua serie "EA Sports", tenta di donare una luccicante patina di prestigiosa professionalità a tutti i nuovi titoli ispirati al mondo dello sport. Purtroppo, pare proprio che "Sport Accolade" debba partire con il piede sbagliato, almeno a giudicare

dei clamorosi fiaschi collezionati con il gioco di basket per Mega Drive e con questa mediocre simulazione di hockey per SNES (è prevista comunque, entro breve, la versione MD, staremo a vedere). *Brett Hull Hockey* è dunque una simulazione del gioco più veloce del mondo, per le cui principali regole vi rimando al box specifico. Ora, prima di inoltrarci nella descrizione tecnica vera e propria, è bene fare una piccola premessa: quando si immette un gioco sportivo in un mercato che è già saturo di titoli dello stesso tipo e, per giunta, di buono, se non ottimo, livello, si cerca di introdurre qualche innovazione che lo possa rendere interessante dal punto di vista qualitativo e quindi commercialmente competitivo, altrimenti si rischia il tracollo finanziario prima ancora di iniziare la fase di sviluppo. È triste constatare che una casa dotata di una certa esperienza nel travagliato mondo dei videogiochi come l'Accolade dimostri di non aver capito questa semplice lezione. Eppure è così. Sembra incredibile ma *Brett Hull Hockey* non presenta alcuna novità di rilievo a parte il campionato. È infatti magnanimamente offerta al giocatore la possibilità di giocare un intero



L'azione viene sempre mostrata seguendo il giocatore in possesso del disco visto di spalle.



È stata appena realizzata una rete. I giocatori esultano, mentre il portiere inizia a pensare di cambiare sport.



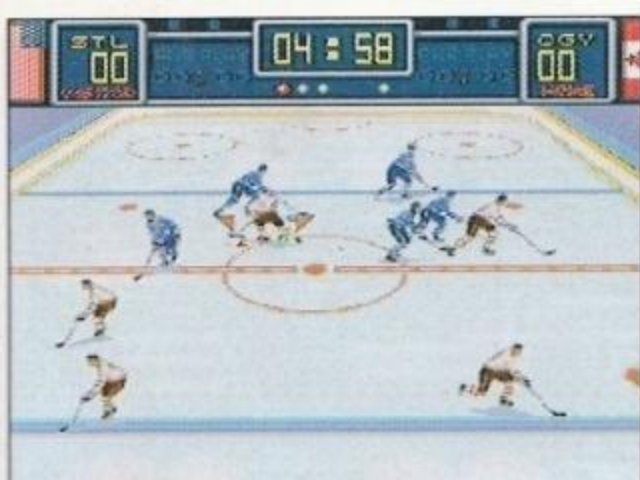
| St. Louis | Vancouver |
|-----------|-----------|
| GOALIES   | GOALIES   |
| DEFENSE   | DEFENSE   |
| FORWARDS  | FORWARDS  |
| COACH     | COACH     |
| MANAGER   | MANAGER   |

Il nostro caro "Anchor-Man" ci racconta le caratteristiche delle squadre che stanno per incontrarsi sul ghiaccio. Più puntini vengono illuminati, maggiore è la capacità della squadra nella qualità descritta.

| SPORTS PAGE           |   |   |   |     |   |
|-----------------------|---|---|---|-----|---|
| HOCKEY TEAM STANDINGS |   |   |   |     |   |
| WESTERN CONFERENCE    |   |   |   |     |   |
| WEST COAST DIVISION   |   |   |   |     |   |
| GP                    | W | L | T | Pts |   |
| ANAHEIM               | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| CALGARY               | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| EDMONTON              | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| LOS ANGELES           | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| SAN JOSE              | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| VANCOUVER             | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| MID-WEST DIVISION     |   |   |   |     |   |
| GP                    | W | L | T | Pts |   |
| CHICAGO               | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| DALLAS                | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| DETROIT               | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| ST. LOUIS             | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| TORONTO               | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| WINNIPEG              | 0 | 0 | 0 | 0   | 0 |
| EASTERN CONFERENCE    |   |   |   |     |   |

Le Division e le Conference reali vengono ricreate per garantire l'opzione campionato.





La visuale del campo e la lentezza dei giocatori non rende giustizia allo sport più veloce del mondo.



L'azione del rigore vede di fronte il portiere e un solo giocatore che parte dalla metacampo.

campionato, un campionato a metà, oppure un mini-campionato di undici partite. Questo naturalmente oltre alle classiche partite amichevoli e ai playoff. Il gioco è stato prodotto su licenza NHLPA (l'equivalente dell'NBA per l'hockey) e include quindi di tutti i giocatori della lega professionistica americana della stagione 1993-94. La visuale è piuttosto insolita per questo genere di giochi: il giocatore controlla l'azione dall'occhio di un'ipotetica



telecamera, che è rigidamente fissata qualche metro dietro le spalle del proprio uomo, e che punta costantemente la porta avversaria (scordatevi pure il mode 7). Per il resto, niente di nuovo sul fronte occidentale: sono incluse tutte le opzioni classiche come replay, cambi di linea, possibilità di escludere i fischi arbitrali, ecc, ecc. Sintetizzando: provaci ancora Sam, ehm, cioè Accolade!

• Vordak

## I REGOLAMENTI DI VORDAK: HOCKEY SU GHIACCIO



Proseguendo una tradizione iniziata sul numero 24 di Gheim Pauà (vedi la recensione di John Madden Football '94), ci accingiamo a dare alcune delucidazioni in merito al regolamento di una disciplina sportiva che, a dispetto della sua grande popolarità, ha ancora alcuni aspetti che il grande pubblico certamente ignora. Dunque, tanto per cominciare, le squadre di hockey su ghiaccio scendono in campo con sei giocatori: un portiere, un difensore sinistro, un difensore destro, un contrattacco, un'ala destra e un'ala sinistra. Altri giocatori in tenuta di gioco, siedono in un'apposita panchina (il regolamento dice "panca") al massimo in 13, di cui uno portiere di riserva. Alla stessa panchina, che contiene 19 posti, possono accedere fino a cinque rappresentanti ufficiali della squadra (allenatore, aiuto allenatore, dirigente accompagnatore, medico e massaggiatore). C'è anche una "panca delle penalità", capace di otto posti. Le penalità sono sette:

- 1) Penalità minore (2 Minuti di sospensione dal gioco del giocatore punito).
- 2) Penalità minore di panca (2 minuti a un giocatore a scelta dell'allenatore).
- 3) Penalità maggiore (5 minuti per il primo fallo, 15 per il secondo, espulsione per il terzo).
- 4) Penalità per cattiva condotta (10 minuti per il primo fallo, espulsione al secondo).
- 5) Penalità di partita per cattiva condotta (espulsione).
- 6) Penalità di partita (espulsione e squalifica).
- 7) Rigore (un giocatore scelto dal capitano tira in porta dal punto centrale d'ingaggio).

Nessuna punizione (salvo l'espulsione) può essere inflitta al portiere. I suoi falli ricadono su un altro giocatore scelto dal capitano. Inoltre il portiere espulso non può essere sostituito dal portiere di riserva, bensì da un altro giocatore, anch'esso designato dal capitano. Oltre a queste, il regolamento prevede un'altra serie di infrazioni la cui sanzione è semplicemente un "Face-off" ("ingaggio", in italiano): l'arbitro lascia cadere il disco tra i bastoni di due giocatori isolati nel cerchio d'ingaggio più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione. Tra queste ricordiamo: il fuorigioco (Off-side): secondo il regolamento il disco ("puck" in gergo tecnico) deve essere il primo a entrare nella zona d'attacco avversaria, in altre parole, non è ammesso nessun giocatore nell'area d'attacco nel momento in cui il disco attraversa la relativa linea blu. Liberazione vietata (icing): Avviene quando un giocatore tira dalla sua metà campo e il disco scivola per tutto il campo e oltre la linea di porta dell'avversario, senza che nessuno lo tocchi. Quando l'avversario s'impadronisce del disco da dietro la linea di porta, l'arbitro fischia e si procede all'ingaggio nel cerchio più vicino alla porta di chi ha commesso l'infrazione. Ricordiamo infine che una partita regolare si gioca in tre tempi di 20 minuti, con pause di dieci. Nel caso che alla fine del tempo regolamentare il punteggio sia pari, si procede a un ulteriore tempo supplementare della durata "teorica" di dieci minuti che però si interrompe improvvisamente nel caso che una delle sue squadre segni (si parla allora di "sudden death", cioè di "morte improvvisa", del gioco, si intende). Se alla fine del tempo supplementare nessuna delle squadre ha segnato, allora l'incontro si conclude con un pareggio, oppure, se si tratta di una partita ad eliminazione diretta, si procede, come nel calcio, all'effettuazione di una serie di rigori per rompere la parità.



## COMMENTO



Non basta dare il nome di un grande campione ai propri giochi per farne automaticamente degli "hit". Così com'è accaduto infatti a *Barkley Shut Up and Jam*, a *Pelé* e a *Jack Nicklaus' Power Challenge Golf*, questo *Brett Hull Hockey* non si classifica certo tra i migliori giochi della sua categoria. Il problema, purtroppo, non sta nella scarsa cura dei dettagli, che in genere penalizza pesantemente un titolo che potrebbe aspirare a molto di più. In questo caso non ci si può lamentare, la grafica non è malissimo, anche se non è eccellente. La longevità è discreta, anche se dubito che le persone dotate della costanza di giocare un intero campionato siano molto numerose. Il problema è la giocabilità, parametro fondamentale per la valutazione qualitativa del gioco. La particolare scelta della visuale infatti penalizza incredibilmente i passaggi, riducendo il gioco ad una specie di spara-e-fuggi. Inoltre la prospettiva usata inganna parecchio, rendendo difficile l'esecuzione dei tiri a distanza. Tra l'altro, il gioco è troppo lento, e spreca così la poca potenzialità rimasta.

## SCHEDA TECNICA

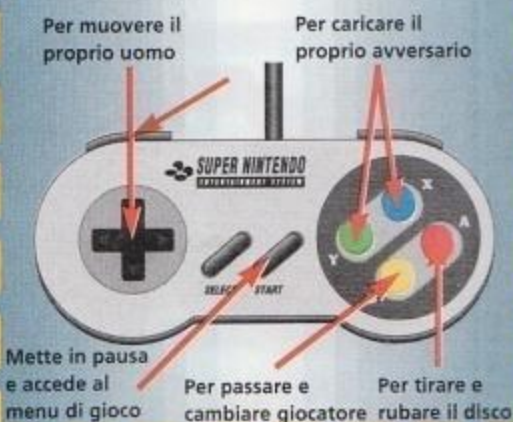
Titolo **Brett Hull Hockey**  
Casa **Accolade**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1/2**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

| GRAFICA                                            | SONORO                                                                         | GIOCA      | SFIDA                                                                    |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Si poteva fare di meglio, comunque non è malissimo | Buono il commento parlato del cronista, discreto il campionamento del pubblico | No comment | Di tornei ce ne sono a bizzeffe, ma cosa ve ne fate se sono ingiocabili? |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





# BASTARD



È tratto da un fumetto giapponese. Ha avversari che se le danno di santa ragione. Lo schema di

gioco è il combattimento a incontri. Già vi vedo, bavosi, fremere all'idea di un nuovo picchiaduro con il quale smanettare furiosi tra un *Mortal Kombat* e uno *Street Fighter II*... E io vi frego, perché *Bastard* è uno sparatutto!

**P**roprio così, *Bastard* è uno sparatutto, anomalo finché vi pare, ma sparatutto rimane. Del resto, come definire un gioco nel quale gli avversari si affrontano scagliandosi addosso proiettili da grande distanza e quasi mai lottano corpo a corpo? Come sarebbe a dire una lite coniugale, non fate gli spiritosi! È uno sparatutto, e se volete proprio saperlo, è anche originale e divertente.

La trama del gioco narra di un eroe, bello e impossibile come solo gli eroi possono essere, che si lancia, sprezzante del pericolo, contro l'orda barbarica che ha messo a ferro e fuoco la sua terra. Dark Schneider, questo il nome dell'audace eroe, incontrerà una serie di personaggi

## PERSONAGGI E INTERPRETI

I tizi che si affrontano in questo sparatutto sono ben sei! 'Azz, ma sono tantissimi, troppi, ma come avranno fatto a inserire ben sei personaggi, con tutti quei frame di animazione, poi... Beh, sono Giapponesi, mica lo hanno programmato in Perù il gioco!

### DI AMON



Specie di vampiro di colore violaceo e leggermente obeso. Per di più ha strane tendenze, essendo una delle sue armi una bocca languida che lancia anche contro gli avversari maschi! Che schifo! In più può innalzare mostruose colonne animate contro le quali potreste andare a sbattere. Ehi! Ma è Vordak!

### ARSHES NEI



Una donzella dalle orecchie appuntite che scaglia tornado e saette con la stessa facilità con cui Maurizio Mosca diventa paonazzo, solo che non spara le stesse cavolate. È molto carina, ma se la tira anche di brutto. Si muove velocemente ed è estremamente difficile da colpire.

### GARA



Un semplice guerriero a corto di poteri magici, tzé... Se non fosse per gli shuriken a ricerca calorica e le colonne d'acqua troppo infami, questo tizio non esisterebbe nemmeno. Considerato che dispone dei suddetti shuriken, Gara esiste e fa anche discretamente male!

### ABIGAIL



Anche costui è un tizio mica da ridere... Mago dai poteri molto massacranti, (per gli avversari) tra i quali non possiamo non segnalare pietroni che l'emulo di Silvan scaglia con leggiadria sulla vostra capoccetta, colpi che si sdoppiano e amenità del genere. L'anno prossimo allenerà l'Inter, se si accorda per l'ingaggio.

### DARK SCHNEIDER



Potente il frillocco! Spara meteoriti e palle di fuoco e incendia il terreno sotto i vostri piedi! Cercate di colpirlo con fendenti ravvicinati e di afferrarlo con prese molto veloci, altrimenti vi conviene arrendervi. Dopotutto, è meglio vivere da codardi che morire da leoni.

### KALL SU



Costui ha la mossa speciale più spettacolare di tutti: una testa di lupo che si piazza al centro dello schermo e tempesta di proiettili il rivale. Mitico! Oltre a questo, soliti colpi a distanza e prese ravvicinate. Da non sottovalutare!



Gara deve vedersela con un paio di shuriken. Nei è dolce, ma questo non vuol dire che non sia letale.



Armato di spada Gara cerca di colpire il suo avversario cogliendolo di sorpresa con un gran salto.



Manovra diversiva. Quando cercano di colpirvi giratevi su voi stessi. Avrete mal di testa ma resterete vivi.



## MODI E MODE



In *Bastard*, come nella stragrande maggioranza dei giochi di combattimento usciti finora, c'è una grande varietà di modi di gioco per divertirvi, da soli o in compagnia. La prima possibilità è lo Story Mode, una vera e propria avventura nella quale dovrete affrontare in sequenza tutti gli altri guerrieri più di una volta e in ambientazioni differenti, prima di arrivare allo scontro finale con il capo delle armate nemiche. Nel Battle Mode, invece, potrete sfidare il computer o un amico in un incontro singolo, scegliendo uno tra i sei personaggi disponibili. Nel Team Mode, infine, ciascun giocatore ha a disposizione sei personaggi e affronta via via i lottatori dell'avversario. Fino a quando, come disse Conner McLeod, ne resterà solo uno...



Giocando l'uno contro l'altro, è possibile interpretare lo stesso personaggio.



I fondali di Bastard sono vari e molto particolari. Avete mai provato a darvele di santa ragione tra le nuvole?

nel suo tentativo, e dovrà affrontarli in scontri epici a suon di incantesimi, sciabolate, shuriken e pietre infuocate. Proprio gli scontri rendono questo gioco diverso da tutti gli altri.

Normalmente, da una trama simile, tratta per di più da un manga, le software house tirano fuori un picchiaduro più o meno convenzionale dove, al più, i colpi a distanza sono le classiche palle di fuoco et similia. In *Bastard*, invece, lo scontro avviene a distanza e le armi usate sono proiettili quali massi roventi, incantesimi succhia energia e normali shuriken. Non mancano colpi speciali, come la creazione di colonne d'acqua e tornado che inseguono l'avversario o scudi che assorbono gli attacchi.

Il modo di combattere è alquanto atipico:

i contendenti si affrontano

stando sullo stesso piano, ma a ragguardevole distanza, in una posizione che ricorda non poco un incontro di tennis, e cioè con un guerriero in primo piano e l'altro sullo sfondo.

L'effetto tridimensionale che deriva dalla particolare posizione di combattimento è notevolissimo, grazie anche agli spettacolosi fondali sui quali si combatte.

È il trionfo del Mode 7, con gli sfondi che ruotano e zoomano in maniera che più spettacolare non si può. Quando, nello Story Mode, affronterete Gara nel salone infuocato, fatterete non poco a riprendervi dallo stupore!

Le posizioni non sono fisse, e il personaggio sullo sfondo può passare in primo piano (e viceversa) semplicemente premendo il tasto Left.

I personaggi sono invece poco animati e disegnati con una certa approssimazione, mentre il sonoro è un po' troppo pacato e mal si adatta allo spirito del gioco. Ottima, invece, la musica delle schermate intermedie.

Il bilanciamento della difficoltà è perfetto, e giocando con un amico durerà ancora più a lungo.

Un buon gioco, molto godibile e divertente, anche se tecnicamente migliorabile.

• Paddy

## COMMENTO

SN

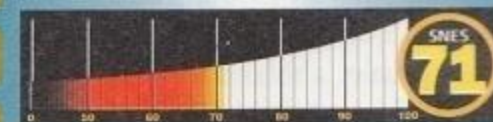
Non è facile esprimere un giudizio su *Bastard*. Le idee originali non mancano, ma la realizzazione tecnica fa storcere un po' il naso. Ma come, discuti la realizzazione tecnica dopo aver tessuto le lodi per lo splendore dei fondali? Eh sì, perché dopo un po' vi stuferete di guardare le rotazioni e le zoomate degli sfondi e comincerete a fare i criticoni anche voi; i personaggi (sei, un po' pochini...) sono disegnati con approssimazione e i frame di animazione devono essere timidi, perché non si fanno vedere molto. I colori su schermo sono pochi e il sonoro non si può definire esaltante. Nonostante i difetti, il gioco è molto divertente: una volta imparate le mosse speciali, vi solizzerete parecchio in due e anche contro il computer, che è dotato di un buon livello di intelligenza artificiale. Il gioco è veloce, richiede una buona tecnica per effettuare i colpi speciali e una strategia differente per ciascun avversario. Una cartuccia originale e ricca di buone intenzioni che poteva essere fatta meglio.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Bastard!!**  
Casa **Cobra Team**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1/2**  
Continua? **infiniti**  
Livelli di difficoltà **7 (Solo nel Battle Mode)**

## PICCHIADURO

| GRAFICA                                                | SONORO                                                  | GIOCA                                                                     | SFIDA                                                               |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Ottimi i fondali, scarse le animazioni dei personaggi. | Brani carini, ma poco adatti. Effetti abbastanza buoni. | Difficile effettuare i colpi speciali. Ottimo il controllo dei lottatori. | Ben calibrato il livello di difficoltà, ma i personaggi sono pochi. |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



# SOCCER KID



Dopo aver fatto la sua apparizione su Amiga, il pestifero ragazzino tutto calci e rovesciate arriva in scivolata

anche su SNES per esaltare tutti i calciatori più sfegatati. In reda abbiamo organizzato la mega sfida Belli e Intelligenti vs Rompi e Pelosi. La contesa al più presto!

Insomma, tra campionato, Coppa dei Campioni, Coppa delle Coppe e non so che altro, mi sembra proprio che gli sfegatati di questo sport non si possano davvero lamentare... e ora meno che mai, dato che la Yanoman ha recentemente realizzato questo prodotto, già noto agli utenti Amiga, sviluppando la dinamica di gioco in maniera ancora migliore.

Tutto cominciò un bel dì, quando, alla fine del campionato del mondo, la squadra vincitrice avrebbe dovuto acchiapparsi la Mega Coppa e correre al bar a farsi una coca cola gigante. Sfortunatamente ha voluto che un paio di extra terrestri, passando da quelle parti in maniera assolutamente casuale, abbiano visto la coppa e, attirati dal "design", l'abbiano sottratta alla Terra. Sfortunatamente per loro, una grossa tempesta di meteoriti si abbatté sull'altro-



Direi che come mole ci siamo, la barba incolta è quella... ma è lui: il nostro amato Raist!



Per riuscire ad attraversare dei punti particolarmente ardui troverete marchingegni di questo tipo...

## ...TUTTO IL MONDO È PAESE!!!

Eccovi uno per uno i tipacci che incontrerete alla fine di ogni livello... occhio ai colpi bassi!

### IL TENORE ITALIANO

Senza fare nomi... non vi pare che questo tipo un po' "in carne" assomigli a qualcuno di nostra conoscenza? L'abbigliamento non vi può ingannare: è lui, l'idolo delle folle... che, oltre ai bicchieri e ai vetri, spaccherà anche voi con uno dei suoi potentissimi acuti, se non avrete l'accortezza di evitarlo.



### LOTTATORE DI SUMO

Pensate che questi ammassi di carne e lardo sono considerati come dei sex-symbol in Giappone... come dire che questo bestione (molto simile a Honda) sarebbe il Mel Gibson della situazione. Puah, viva l'occidente, viva Hollywood!!!



### LA BALLERINA RUSSA

Sul fatto che questa tizia abbia studiato al Bolscioi ho i miei dubbi, ma con la grazia dei suoi artigli sicuramente troverà un posto in salumeria!



### GIOCATORE DI FOOTBALL

Ok ragazzi, l'm Dan, il vostro Dan Peterson e questo fantastic man è il vostro più acerrimo nemico... ma come, di che squadra? Dallas Cowboys che altro?



Che gelatoni! Con una scorpacciata di queste bontà rimpinzere il vostro stomaco e il vostro punteggio...



### GIOCATORE DI RUGBY

Siamo in Inghilterra e, come se non si sapesse, gli inglesi sono patiti per questo sport da fare letteralmente in briciole chiunque si metta sulla strada di uno dei loro giocatori preferiti, quindi state attenti agli spintoni di questo bestione!



## CARO, MI SI È RISTRETTO LA TUTINA!



**CUORE**  
Riporta a pieno i punti feriti



**3 CUORI**  
Aggiunge 3 cuori ai 2 già presenti



**MAGLIETTA**  
Rende invulnerabili per alcuni secondi



**SCARPE**  
La velocità sarà superonica con le mitiche "scarpette rosse"



**OROLOGIO**  
Il tempo per voi non sarà più un problema

nave, riducendola in mille pezzettini con la logica conseguenza di spargere i vari pezzi della coppa in varie parti del mondo. E qui entra in azione il nostro eroe che, infuriato per aver perso il suo amato riconoscimento, girerà il mondo in lungo e in largo per cercare di rimettere insieme l'agognato trofeo. Se siete degli abili giocatori anche nella vita (citiamo ad esempio la nostra punta, ovvero la mitica Maria!!!) o se perlomeno non scambiate il pallone con uno sfornato al cioccolato come succede a zia Marisa, allora per voi sarà proprio un gioco da ragazzi aiutare il piccolo "manga kid" a realizzare il suo progetto.

Dovrete attraversare vari Paesi, incontrando culture diverse e accoglienze sempre differenti e, come vi verrà dato modo di notare, nient'affatto cortesi!!! Ognuno dei 5 livelli è costituito da 3 sotto-sezioni, durante le quali dovrete raccogliere il maggior numero di bonus possibili, senza parlare poi delle ormai mitiche "figurine Panini", ossia immagini di calciatori che troverete durante il vostro viaggio e che vi saranno utili per completare il vostro prezioso album... per baratti o scambi scrivetele senza esitazione! Durante la vostra missione avrete con voi il vostro fido pallone da calcio, che vi aiuterà a sbarazzarvi degli avversari che tenteranno di impedire la vostra avanzata. In realtà, la realizzazione delle animazioni del pallone è davvero carina. Infatti, non solo potrete usarlo per far fuori i cattivacci con una sonora pallonata sul muso, ma vi accorgerete di quanti movimenti e strani giochi di equilibrio si possano fare con un po' di pratica. Altezze altrimenti improbabili diventeranno per voi punti facilmente raggiungibili



Sulla punta dell'abete... sulla punta del naso... in ogni caso l'equilibrio non vi mancherà!

La Coppa del Mondo è certamente la più importante delle coppe calcistiche ma questa volta pare proprio che ci sia un problemino...



In realtà questi extra-terrestri disonesti hanno fatto tutto questo lavoro per niente, ben gli sta!



Adesso recuperare tutti i pezzi sarà proprio dura, ma intanto visiterete un sacco di bei posti!

e, inoltre, non avrete più ragione di temere uccellacci del malagurio che svolazzano sulla vostra capoccina... senza parlare poi di rovesciate megaboliche o di assurdi palleggi che riusciranno sicuramente a farvi sorridere. Ricordate che il vostro pallone, essendo, per così dire, una vostra "appendice", riuscirà ad acchiappare tutti i bonus contro cui sbatterà, facendovi risparmiare quel tempo prezioso che servirà per giungere alla fine del livello prima che scatti il fischio di fine partita!!!

• Red Fury



Wow, ragazzi, che rovesciata! Se questo non è un tiro da manuale allora è una tartina al salmone!

## COMMENTO

SN

La Yanoman ha sviluppato un'idea che aveva avuto abbastanza successo su Amiga, anche se credo che ormai, nel panorama videoludico di questi ultimi tempi, un gioco come Soccer Kid non possa avere più di tanti proseliti. Infatti, sebbene non sia malaccio come animazione degli sprite e soprattutto per la realizzazione dei movimenti con la palla, purtroppo mi sembra alquanto scarsino in fatto di grafica, che mi è sembrata davvero un po' spartana, per quanto riguarda la varietà dei vari nemici. Inoltre, il livello "easy" è davvero molto facile (beh, che cosa ti aspettavi? NdR), anche se è possibile rendere il gioco più intrigante settandolo su un superiore livello di difficoltà, ma quanti di voi sono disposti a farlo? Giocando, salta subito agli occhi come una sezione sia identica all'altra all'interno di uno stesso livello, al punto che perfino i nemici appaiono negli stessi punti. Insomma, che dirvi... c'è sicuramente di meglio!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Soccer Kid**  
Casa **Yanoman**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **5**  
Livelli di difficoltà **2**

## PIATTAFORME

GRAFICA

I fondali sono davvero troppo scarsi di particolari

SONORO

Niente di speciale se non in qualche sporadico momento

GIOCA

Semplice il livello easy nel quale potrete sbizzarrirvi col pallone!

SFIDA

I livelli sono un po' tutti uguali e avanzare non vi darà tanta soddisfazione!



## SOTTO CONTROLLO

Per muoversi e per direzionare la palla

Per cominciare a far palleggiare il giocatore



Per iniziare e mettere in pausa

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



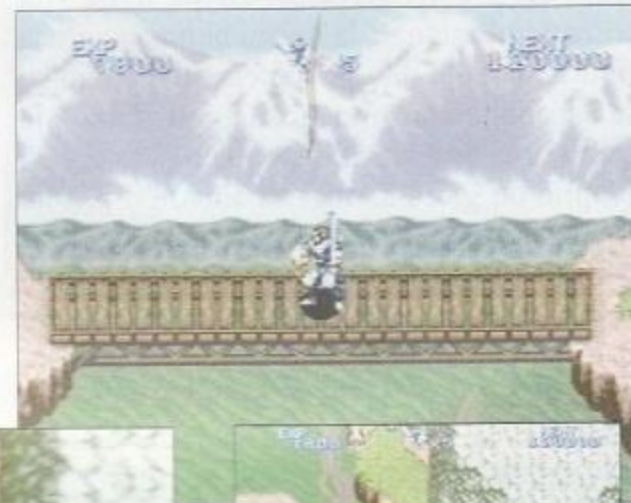


# ALCAHEST



**Lo farò, giuro che lo farò! Davvero, prometto: stavolta lo faccio sul serio. Giurin giuretta, croce sul cuore, parola di Giovane Marmotta e di Vecchio Porcello. Cosa? Come cosa? Imparare il giapponese, ecco cosa...**

**B**eh, se non proprio impararlo per bene, almeno conoscere quel centinaio di ideogrammi o giù di lì che mi permettano di capire la trama di un gioco. In questo modo potrò spiegarvi chi o cosa è *Alcahest*. Eh sì, l'unico mistero è questo, perché il resto della storia è decisamente chiaro: un regno felice e ricco è stato preso d'assalto da un demone cattivo e fetente come un ratto di fogna. Costui è a capo di un'orda di banditi e in più conosce le arti magiche, così da potere evocare orride e tremende creature da mettere a guardia di ciascuna delle aree strategiche del regno. Nessuno riesce a contrastare il fetuso... Anzi, qualche tentativo viene fatto, ma l'unico risultato è che, alla mensa dei cattivi, da un po' di tempo a questa parte c'è sempre spezzatino di eroe. Le cose vanno avanti in questo modo fino a quando non compare al protagonista del gioco, il cui nome è Alen, uno degli dei buoni il cui culto è osservato nella terra oppressa. Il dio rivela ad Alen che l'unico modo di picchiare il buzzurro è di affettarlo con la maxi-spada ultra potente che riceverete dallo stesso dio una volta che gli avrete consegnato le quattro parti di un amuleto, custodite dai quattro luogotenenti del re cattivo. Alen, ricco di speranza, di fiducia e di una notevole incoscienza, si avventura, armato di sola spada e scudo, contro l'armata del perfido invasore.



Il primo livello è molto, troppo semplice. Ma, visto che siete male armati e non avete ancora trovato compagni d'avventura, va anche così. Provate a girare un po' tra alberi, rocce e cespugli per trovare armi ed oggetti utili, come energia extra. Usate il livello anche per impraticarvi con i quadratini che vi fanno saltare o accelerare. Una carica con la spada è ottima per fare molto male ai mostri più grossi.

## DOVE LE METTO TUTTE QUESTE COSE?

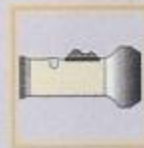
Di seguito vi presentiamo un breve elenco dei principali oggetti che troverete nel gioco. Impossibile elencarli tutti, accontentatevi di questi.



**Servono per evitare che vi si brucino i calli quando camminate sulla lava bollente.**



**Alza il livello di energia del giocatore. Sono sicuro che non ci eravate arrivati.**



**Serve per accendere il fuoco e scaldare la frittata di maccheroni che la mamma dell'eroe gli ha preparato per pranzo.**



**Permette alla vostra spada di "sparare" colpi a distanza. Comoda davvero!**



**Se la suonate, i nemici crederanno che il loro turno di lavoro sia finito e vi lasceranno in pace. Ma qualcosa o qualcuno ("...s'avvicina, col suo profumo") potrà sentire il richiamo...**



## AMICI E PARENTI



Nella vostra avventura sarete aiutati da numerosi personaggi. Quella che segue non è che una misera lista di coloro che saranno pronti a dare la vita per voi:



**Ha i capelli rossi, lancia incantesimi a ricerca automatica (!) e causa un immane sconvolgimento piantando per terra il suo bastone. In più, è pure carina...**



**Spara delle folgori mostruose, ma ne stende di più con il suo fascino (leggi minigonna strategica). Ueilà, che bella figliola! Qualcuno ha il suo numero di telefono?**



**Anche se è appiedato, il mantello è tipico di chi a cavallo ci va (motivi coreografici, nevvvero)! Fa molto male con un corpo contundente legato a una catena (Stella del Mattino, Ndr).**



**Grosso, cattivo e capace di sparare palle di energia. Spero che non sia il fidanzato della valchiria...**



**Una via di mezzo tra Don Lurio (per le dimensioni) e un Motorino (per la velocità). Colpi multipli sparati a ventaglio per questo velocissimo soldo di cacio.**

lo schermo ci mostra dall'alto il paesaggio e i personaggi, un po' come accadeva in *Zelda*. Lo schema di gioco è incentrato sull'azione pura e semplice: gli elementi GdR che ho citato vi permettono al più di cambiare il vostro equipaggiamento e le vostre armi, e gli enigmi che vi si presentano innanzi non sono che lontani parenti di quelli che trovate in giochi quali *Zelda* e *Secret of Mana*. Affronterete in sequenza numerosi livelli lunghi e straricchi di mostri di ogni taglia: banditi, lupi, pipistrelli, guerrieri a piedi e a cavallo, maghi, orchi, elfi e chi più ne ha, più ne metta... Ci sono poi i mostri finali: belli, sì, ma non solo. Sono tra i mostri più fantasiosi che abbia mai visto, basti pensare al mega guerriero bio-meccanico del primo livello, immerso in un fiume di lava, che si avventa su di voi con dei diretti degni di Mike Tyson, spettacolare! Oppure provate a dare un'occhiata al drago che incontrate nel secondo livello: è disegnato in modo encomiabile, si muove rapidamente e in maniera decisamente fluida... ed è cattivo come pochi! Ma le sorprese positive non finiscono qui: durante il gioco incontrerete personaggi che si uniranno a voi per aiutarvi a rovesciare il dominio del despota. Questi personaggi funzionano un po' come i pod in *R-Type*: vi seguono e fanno fuoco insieme a voi, facendo pulizia sullo schermo. Inoltre possono usare delle armi speciali (limitate) che indeboliscono tutti i nemici. In più, di quando in quando, incontro-

rete anche altri esseri amici che faranno fronte comune con voi: anche in questo caso, però, l'aiuto che potrete ricavare da questi esseri è limitato nel numero, e quindi farete bene a conservarli per le situazioni difficili. Il vostro personaggio, infatti, si troverà molto spesso a dover affrontare diversi avversari rognosetti in una volta sola, e la sua fida spada può non essere sufficiente. Anzi, le sue spade, poiché sono numerose e ognuna può colpire in maniera normale o sferrare un attacco speciale, semplicemente tenendo premuto il tasto di fuoco, proprio come per il raggio del caccia di *R-Type*. Oltre alle armi e agli alleati, nel gioco troverete dei forzieri che possono contenere degli oggetti che vi torneranno utili nel corso del gioco, come stivali, torce e moltissimi altri (vedi box). Ultime note di merito vanno alle schermate grafiche che tra un livello e l'altro spiegano l'evolversi della storia, con il re cattivo che si preoccupa sempre di più e che prepara le contromosse. OK, abbiamo finito... ah, il sonoro, mi ero scordato il sonoro! È bellissimo anch'esso, non vi preoccupate, con tantissimi brani che si adattano perfettamente al gioco e con una caterva di effetti sonori azzeccati.

P.S.: Poi ho scoperto chi è Alcahest: è il nome del demone cattivo. Che cosa credete, noi di Gippi ne sappiamo una più dei giapponesi... Sayonara a tutti.

• Paddy



alcuni punti sembrano insuperabili. Provate a cercare il quadratino per saltare meglio di Air Jordan.



Ehi, ma dove sono i nemici? Ragazzi, state forse giocando a nascondino?

## COMMENTO



*Alcahest* è uno di quei giochi che "rischia" di piacere proprio a tutti: a chi ama l'azione, a chi predilige le ambientazioni fantasy e a chi vuole perdere un po' di tempo a risolvere enigmi. Qui ce n'è davvero per tutti i gusti: immaginate di giocare a *Commando*, ma con in più la possibilità di selezionare tra varie armi, corazze e vari oggetti magici. In più, l'area di gioco è vastissima e non crediate di poter finire il gioco in poche ore: otto (ma forse sono di più...) livelli vasti, intricati e pieni di insidie vi attendono. Il gioco, tuttavia, fornisce una password (in giapponese) dopo aver superato ciascun livello. Anche *Alcahest*, però, ha i suoi difettucci: è un po' difficile in certi punti, e il fatto che il testo sia in giapponese di certo non aiuta la comprensione degli enigmi. Per esempio, potrà capitare di girare in un labirinto che non avrà uscita fino a quando non premerete una certa mattonella che farà defluire l'acqua sottostante, rivelando un passaggio segreto fino ad allora rimasto nascosto. Ma, a parte queste sottigliezze, il gioco è bello e si lascia giocare molto bene. Positivo, positivo...

## SCHEDA TECNICA

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| Titolo                | <b>Alcahest</b>   |
| Casa                  | <b>Squaresoft</b> |
| Distribuzione         | <b>Import</b>     |
| N° Giocatori          | <b>1</b>          |
| Continua?             | <b>Sì</b>         |
| Livelli di difficoltà | <b>1</b>          |

## AZIONE

| GRAFICA                                                                            | SONORO                                 | GIOCA                                                                  | SFIDA                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Belli i fondali e gli sprite, anche se l'animazione avrebbe potuto essere migliore | Ottimi la colonna sonora e gli effetti | Ottima la manovrabilità del personaggio. Peccato che sia in giapponese | Otto lunghi livelli, tanti mostri e un sistema di password in giapponese |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



# THE NINJA WARRIORS



**AAA: cercasi volontari per salvare il Paese da dittatore infame e decisamente poco socievole, compenso**

**da concordare. Recarsi presso il quartier generale dell'alleanza ribelle per stendere piano di battaglia. No perditempo e infiltrati del dittatore. Telefonare al 666.666 per appuntamento.**

**E**cco a cosa si erano ridotte le forze ribelli capitanate da Mulk, unica resistenza ancora attiva contro il dominio di Banglar, scienziato pazzo che dominava la Nazione. Morti in battaglia gli elementi di spicco dei ribelli, ai capi della resistenza non restò altro da fare se non un'inserzione sul giornale. Furbi, vero? E così, tra un Vendo Vespa 50 con motore Ferrari e un Regalo cucciolo di polipo, comparve la succitata offerta d'impiego. Ma Banglar era cattivo, mica fesso, e capì subito che il dittatore in questione era lui: fece rispondere all'annuncio un suo incaricato che, dopo appuntamento, si recò nel quartier generale ribelle dove sbaragliò la resistenza minacciando di farla assistere ogni giorno a 'Sgarbi Quotidiani' se non si fossero arresi. Si arresero... Sembrava finita, ma gli scagnozzi di Banglar



Quando una macchina odia un'altra macchina succedono cose strane. Il titolo della foto è: "Sgarbi Quotidiani".

## SIAM TRE PICCOLI ROBOTTIN, SIAMO TRE FRATELLIN...

Ecco la descrizione dei tre robot che potrete impiegare per togliere il brutto muso di Banglar dalla superficie di questo pianeta.

### NINJA



**Droide enorme. Praticamente, la proporzione tra costui e i suoi "colleghi" è la stessa esistente tra Bud Spencer e Don Lurio. Armato di terribili nunchaku, ha nella potenza la sua prerogativa principale. Non è molto agile, ma come lui non mena nessuno...**

### KUNOICHI



**Che bel pezzo di droidessa! Lunghi capelli biondi vanno a incorniciare un volto angelico e una spada lunga quanto un palo del telegrafo. Agilissima e sufficientemente potente, Kunoichi è un'ottima scelta se vi piace lavorare di fioretto invece che di sciabola.**

### KAMAITACHI



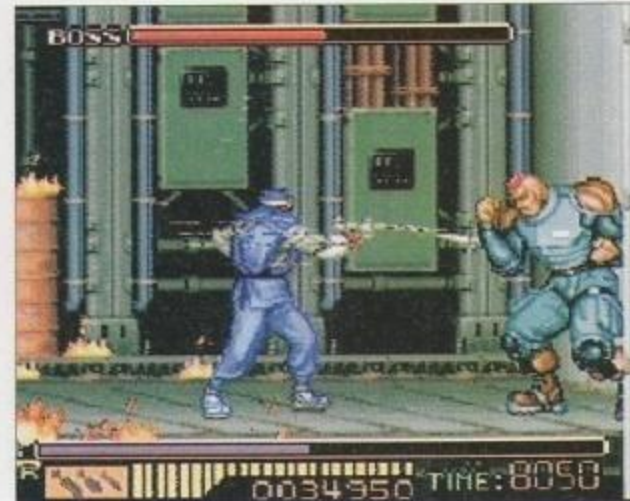
**Il più cattivo di tutti (nell'aspetto). Montate nelle braccia ha un paio di lame di dimensioni tali da far venire invidia alle unghiette di Freddy Krueger! È devastante e velocissimo: vederlo in azione quando colpisce a ripetizione è un vero spettacolo.**

non avevano fatto i conti con tre droidi che, non essendo dotati di sentimenti ed emotività, non potevano odiare né tanto meno essere annoiati a morte dalla trasmissione. Qui entrate in ballo voi: guidate uno dei tre robot da battaglia nel tentativo di sconfiggere il despota. Il gioco si presenta come un picchiaduro a scorrimento orizzontale: si va a destra o a sinistra e non c'è profondità come, per esempio, in *Final Fight*. Ai vostri comandi rispondono tre droidi colossali e cattivissimi, mica Pippo, Pluto e Paperino... Ninja, Kunoichi e

Kamaitachi, questi i loro nomi, picchieranno come difensori bulgari per aprirsi un varco tra le fila di Banglar. Tra le mosse effettuabili c'è la possibilità di afferrare e scagliare contro i nemici motociclette, barili, casse e fioriere. Inoltre, a loro disposizione c'è una mossa speciale dagli effetti davvero devastanti, che è possibile effettuare allorché la barra di energia posta in basso sullo schermo è completamente colorata. I livelli che dovete attraversare prima di giungere allo scontro finale con Banglar sono otto, alla fine di ciascuno



Spazzare via i prezzolati mercenari di Banglar non è altro che un allenamento per lo scontro finale.



A colpi di nunchaku questo boss di fine livello dovrebbe essere sconfitto. Il titolo della foto è: "Sgarbi Quotidiani".



# I QUATTRO + QUATTRO DI NORA ORLANDI

I 4+4 di Nora Orlandi? Non so chi fossero, di certo avevano poco da spartire con i boss di fine livello che incontrerete...

## LIVELLO 1



Un robot alto e apparentemente potente che in realtà è più tenero di un savoiardo. Colpitelo alle gambe e state attenti quando scalcia. Per il resto è un vero zuccherino.

## LIVELLO 3



Un mago del nascondino, per di più dinamitardo. Questo essere sa rendersi invisibile, e per di più vi attacca con delle granate. Evitatele saltando e colpitelo con tempismo.

## LIVELLO 5



Un tizio biondo che si sposta in maniera ultrarapida. Dopo un po' di imbarazzo iniziale, imparerete a stopparlo con dei colpi d'incontro. Tempismo, ci vuole tempismo.

## LIVELLO 7



Una lucertolona verde che zompa da un capo all'altro dello schermo cercando di farvi fuori. Qui le cose cominciano a farsi davvero antipatiche, ma se starete a distanza non ci metterete molto a sbarazzarvene.

## LIVELLO 2



Questo tizio con motosega cercherà di farvi del male. Stendetelo con la stessa tattica usata con il precedente, ma questo tipo è molto più veloce e pericoloso. Se non sarete attenti vi taglierà i capelli con una sfumatura eccezionale.

## LIVELLO 4



Molto elegante, con un paio di baffetti e una sorta di bastone in mano. È il boss del quarto livello, e il bastone ve lo vuole rompere sulla testa. Non fatelo avvicinare, altrimenti vi renderà la vita difficile, oltreché breve.

## LIVELLO 6



Due al prezzo di uno, alé! Questa simpatica coppietta va affrontata con balzi felini per evitare che le loro tremende scivolate giungano a bersaglio. State attenti quando saltano!

## LIVELLO 8



Banglar! È piazzato all'interno di una postazione spara-laser, mentre i suoi puzzone vi attaccano come forsennati. Per sconfiggerlo, dovrete scaraventare i cattivi sul vetro della postazione e poi...

stage dovrete vedervela con un boss da ridurre in pezzettini piccoli piccoli. Tecnicamente, il gioco è eccellente: la grafica è ottima, con molti colori, splendide le animazioni sia dei tre droidi che degli avversari, tutti disegnati con molta cura e del tutto assenti i rallentamenti. Gli effetti audio sono di ottima fattura e la colonna sonora è ricca di brani adatti all'azione. Insomma, un gioco perfetto? Beh, se non avesse avuto "continua" infiniti...

• Paddy



Innaturale per un droide attaccare in maniera particolarmente spettacolare, visto 'sta lama incatenata?



Degli avversari umani armati di semplici coltelli non possono certo spaventare un super droide, o no?

## COMMENTO



Aaaaagggghh!!! Me l'hanno fatto ancora una volta!!! Ma perché rovinare un gioco così bello regalando i continui infiniti?

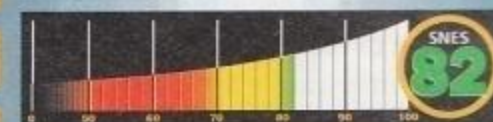
Un gioco che dura quanto un ghiaccio non può essere un acquisto da non lasciarsi sfuggire. Eppure la grafica è ottima, con animazioni splendide e totale - ripeto: totale - mancanza di rallentamenti, e anche il livello di difficoltà è molto ben bilanciato. Le ambientazioni sono fantasiose e ci sono dei tocchi di vera classe, come quando siete attaccati da un elicottero con mitragliatrice o quando un carro armato esce dal garage (!) e sbuca fuori un super robot: impressionante! E la giocabilità? Eccellente: i droidi rispondono ai vostri comandi con prontezza inversamente proporzionale alla loro mole, ma in ogni caso sempre con precisione e accuratezza. Buono anche il sonoro. E allora, se saprete resistere alla tentazione dei continui, fiondatevi dal vostro negoziante di fiducia, altrimenti fatevelo prestare da un amico che l'ha comprato.

## SCHEDA TECNICA

Titolo The Ninja Warriors Again  
Casa Taito  
Distribuzione Import  
N° Giocatori 1  
Continua? Infiniti  
Livelli di difficoltà 2

## PICCHIADURO

| GRAFICA                                        | SONORO                                                                                  | GIOCAB                                                                            | SFIDA                                                                                       |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                |                                                                                         |                                                                                   |                                                                                             |
| Ottima: tanti colori e animazioni spettacolari | Molto buoni gli effetti e la colonna sonora. Un po' di rock in più non avrebbe guastato | Semplicemente perfetta! Ci metterete pochi secondi a padroneggiare ciascun droid! | Ottimo il bilanciamento della difficoltà, pessima la possibilità di continuare all'infinito |



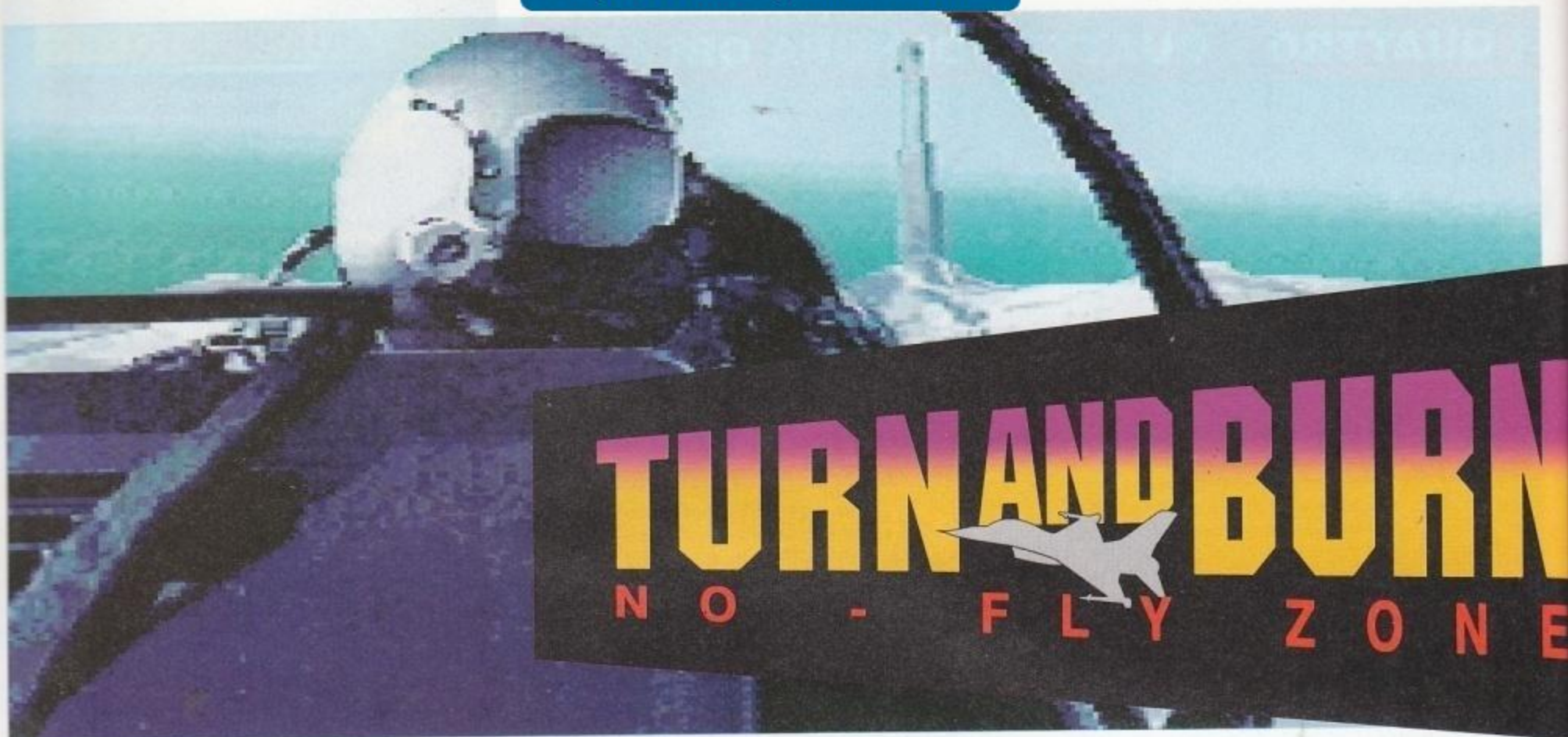
## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE







**Edizione straordinaria!**  
In esclusiva per i lettori di Gheim Pauà, un esperto commenterà la nuova simulazione bellica della Absolute. Ho l'onore di presentarvi un ufficiale della U.S. Navy decorato con la DFC nella recente guerra del Golfo: il tenente Dennis "Maverick" Peroni.

**G**heim Pauà: Tenente Peroni, ma lei ha per caso origini italiane?

Peroni: Certo, la mia cameriera è di Vergate sul Membro (NO).

GP: Mi sembrava di riconoscere l'accento... Ma iniziamo a parlare di questa cartuccia.

Per cominciare ci vuol dire che tipo di gioco è?

P: Come forse si può dedurre dal titolo, questo è un simulatore di volo. Voi impersonate un pilota della Marina americana e avete il compito di pattugliare una "no-fly" zone, cioè una zona dove non è consentito l'accesso ad alcun tipo di aereo. Il gioco è suddiviso in diverse missioni nelle quali, oltre ad abbattere gli aerei non autorizzati, dovrete attaccare alcuni obiettivi strategici. Tutte le missioni si svolgeranno in mare aperto e gli obiettivi potranno essere aerei radar, piattaforme petrolifiche o addirittura interi isolotti dove si producono armi chimiche.

GP: Fin qui è tutto chiaro, ma passiamo a qualcosa di più dettagliato.

P: Innanzitutto nella presentazione potete ammirare il vostro stupendo aereo. Si tratta naturalmente di un F-14 su cui spicca lo stemma del glorioso squadrone VF-1 WOLFPACK. L'F-14, modestamente, è il miglior caccia intercettore del mondo, è capace di raggiungere i 2.4



Un sommergibile sta per lanciarvi un missile. Non dite-mi che non l'avete notato sul display?



Il carburante sta per finire. Sul display vi viene comunicato che è decollato l'aereo per il rifornimento in volo.



Come potete vedere da queste immagini dovrete com-

della forza militare degli Stati Uniti d'America. Altrettanto mitica è la portaerei dove avverranno le fasi di decollo e atterraggio, si tratta della Nimitz, riconoscibile dal numero 68, che prende il nome dall'ammiraglio americano famoso per la battaglia navale di Midway del 1942. In cielo, invece, vi aspetta il classico nemico dotato di Mig 29 di fabbricazione russa e intenzionato più che mai a non rispettare gli accordi.

GP: Le premesse non sono male, ma cosa ci può dire del gioco vero e proprio?

P: La grafica è molto curata e dettagliata sotto tutti i punti di vista. Le animazioni che accompagnano il decollo e l'atterraggio sono molto spettacolari e le diverse condizioni atmosferiche riescono a vivacizzare efficacemente la monotona distesa d'acqua. Una menzione particolare va fatta però per l'ottima ricostruzione dell'abitacolo e dei molti comandi che lo caratterizzano. In particolare il display multi funzione posizionato davanti alla cloche riproduce fedelmente molte delle funzioni di un vero display. Su questo, ad esempio, sono visualizzati tutti i vari sistemi radar, in grado di fornire informazioni utili riguardo alla posizione di aerei o missili nemici; il sistema ILS, indispensabile per le fasi di atterraggio; il sistema ECM, che gestisce le contromisure elettroniche come gli chaff e i flares...



## VENI, VIDI, VICI

- Per decollare tenete premuto il tasto B e spingete verso l'alto fino a raggiungere la velocità massima. La velocità è indicata in rosso, a sinistra del display principale.
- Quando siete in volo controllate la velocità se non volete finire subito il carburante.
- I missili non bastano per tutti i Mig. Cercate quindi di non usarli tutti all'inizio della missione perché potrebbero servirvi più avanti.
- State alla larga dai sommergibili perché sono molto pericolosi.
- Se volete atterrare sulla portaerei prima del termine della missione, selezionate la mappa con il tasto SELECT e quindi selezionate la portaerei con il tasto X. Se vi negano l'accesso, scaricate completamente le armi e riprovate.
- Per colpire gli obiettivi finali, selezionateli sulla mappa e recatevi in quel punto.
- Per atterrare dovete semplicemente ridurre la velocità a circa 30 nodi e indirizzare correttamente l'aereo. Se non volete schiantarvi, assicuratevi che tutti i sistemi radar siano attivi.
- Prima di uscire di casa chiudete sempre il gas.



Continuate a sparare a quel Mig, quindi effettuate un looping e portatevi alle sue spalle.



Atterrare sulla portaerei è più facile di quanto si creda. Volendo potete anche allenarvi in un apposito schermo.

GP: Mi scusi se la interrompo, ma potrebbe spiegarci il significato di queste ultime parole?

P: Certamente! Gli chaff sono piccoli pezzetti di metallo in grado di disorientare i missili dotati di guida radar, mentre i flares sono delle specie di fiaccole in grado di deviare i missili che usano sistemi a infrarossi a ricerca calorica.

Per quanto riguarda l'armamento, invece, il vostro F-14 trasporta AIM 54, AIM 7, AIM 9 e in più è fornito di un mitragliatore M-61, composto da sei canne rotanti, capace di sparare 6000 colpi da 20 mm al minuto.

GP: Mi scusi ancora, ma noi vogliamo capire. Che cosa sono gli AIM?

P: AIM è l'acronimo di Air Interception

Missiles, in pratica sono dei missili a ricerca. Gli AIM 54 sono i cosiddetti "Phoenix", sono i missili più sofisticati poiché contengono un radar che consente loro di colpire un nemico, senza neanche inquadrarlo, anche a grande distanza. Potete però utilizzarli solo a partire dalla dodicesima missione, nel frattempo dovete cavarvela con i soli AIM 9, anch'essi dotati di guida radar attiva ma con un raggio d'azione abbastanza limitato, e con gli AIM 7 chiamati generalmente "Sparrow" che sono invece forniti di guida radar semi attiva ma possono colpire aerei a maggiore distanza.

Con questo è davvero tutto, passo e chiudo.

• Trust



Sopra, il vostro mirino è di forma triangolare, questo significa che avete selezionato i Phoenix. A sinistra, nel display è rappresentata un'altro dei vostri numerosi successi.

## COMMENTO

SN

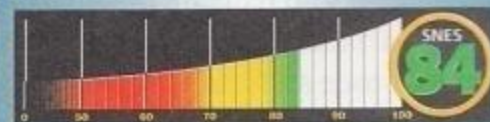
Turn and Burn riesce dove altri hanno fallito. Grazie a una sapiente miscela di vari elementi, questo gioco può essere definito sia come il più giocabile e immediato dei simulatori, sia come il più complesso e accurato degli arcade. Dietro a una ricostruzione molto attenta e precisa dell'aereo e della sua strumentazione si nasconde infatti una grande giocabilità. In particolare poi, la grafica e il sonoro riescono davvero a soddisfare le esigenze di realismo e spettacolarità che spesso in passato sono state ritenute inconciliabili. Tutto questo è dovuto soprattutto all'ottimo uso che è stato fatto del Mode 7, che non fa rimpiangere la grafica poligonale dei simulatori più famosi. Non manca però anche qualche nota dolente. Fondamentalmente il problema sta nella eccessiva somiglianza di tutte le missioni. Il gioco rischia infatti di annoiare i meno appassionati. Tutto sommato però l'utilizzo delle password dovrebbe ovviare a questo problema, consentendo anche ai non addetti di avviarsi al genere.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Turn and Burn**  
Casa **Absolute**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **2**

## SIMULAZIONE

| GRAFICA                                                  | SONORO                                | GIOCAB                                                        | SFIDA                               |
|----------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Molto curata e dettagliata, ma un po' monotoni i fondali | Effetti sonori e musiche di atmosfera | Il divertimento è direttamente proporzionale ai Mig abbattuti | Tante missioni sempre più difficili |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



# DRAGON'S REVENGE



Io non sono mai stato superstizioso. Del resto non credo neanche ai fantasmi (ai vampiri sì, però).

Comunque, molta gente pensa che toccare ferro porti fortuna. Alcuni, però, preferiscono toccare le palle... del flipper, ovviamente. Sì, perché essendo di metallo...

**S**i narra che in un'antica era ormai dimenticata, le tenebre avvolgessero la Terra come un oscuro sudario, e che il Male dominasse sovrano sopra ogni landa. A quell'epoca, gli esseri umani e tutti gli animali vivevano succubi dei malvagi principi delle tenebre che regnavano su di essi con spietata crudeltà. Ma, un giorno, un coraggioso manipolo di persone a cui la storia attribuisce il titolo di eroi si ribellò ai tiranni e, facendo uso dei Mistici Poteri concessi loro dalla divinità della Luce, riuscirono a bandire il Male e a riportare l'ordine e la pace su tutta la Terra. Per generazioni, i discendenti di quegli arditi governarono con saggezza e moderazione. Purtroppo, è destino che anche il più forte e illuminato dei poteri debba terminare, prima o poi. Così, l'ultimo discendente della fiera stirpe perì senza lasciare alcun degno successore. Fu allora che accadde: i cieli si oscurarono di nuovo e da essi discese il malefico Re dei Draghi con il suo sinistro seguito, un'intera legione di creature malvagie e impure, ognuna dotata di una parte del potere del loro oscuro Signore. Furono essi che individuarono coloro che avrebbero potuto mettere a repentaglio l'iniqua sovranità del dragone e provvedettero a rinchiuderli in alcune sfere di cristallo magiche. Ma la leggenda diceva che un giovane dotato di scintille magiche avrebbe potuto liberarli. Ma chi?



Una suggestiva inquadratura della sezione centrale del tavolo base. Notate che la faccia un mezzo è animata!



Nella parte terminale del tavolo base la pallina accelera improvvisamente. Bella fetentona eh!



Gli schemi bonus sono veramente bellissimi: in quello in alto dovete cercare di liberare la sacerdotessa in abiti succinti che osserva con sguardo ammiccante. Forse la presento alla mia mamma...



## BUMBERS, JOYPAD E PALLE D'ACCIAIO

Dragon's Revenge non è certamente il primo flipper per Mega Drive, anche se, probabilmente, è il più riuscito. Attualmente, a quanto mi risulta, sono ben sette i flipper prodotti per il sedici bit di casa Sega. Di questi, soltanto cinque sono riusciti a raggiungere le italiane sponde e si possono trovare in commercio senza grosse difficoltà, mentre i rimanenti due, che hanno titoli impronunciabili, sono distribuiti soltanto in Giappone. Oltre al suddetto Dragon's Revenge potrete dunque trovare dal vostro negoziante di fiducia:



### DRAGON'S FURY (Technosoft, 1991)

Come abbiamo detto, si tratta del predecessore di *Dragon's Revenge*. Presenta praticamente la stessa struttura elementare, con un tavolo di base leggermente più piccolo del flipper fantasy e diversi schemi bonus, la cui risoluzione è sostanzialmente obbligatoria ai fini del gioco. È esplicitamente ispirato al genere horror e, come il titolo della Tengen, è dotato di un efficace sistema di password. Voto: 76%



### CRUE BALL (Electronic Arts, 1990)

Ispirato al celebre complesso heavy metal dei Motley Crue, si tratta anch'esso di un flipper d'ispirazione horror, con alcuni particolari tanto ripugnanti da sfiorare spesso il limite del cattivo gusto. Caratterizzato da una facilità eccessiva e da una scarsa varietà di gioco (presenta un solo schermo bonus), ha però il suo punto forte nel sonoro, composto ad hoc dagli stessi Motley Crue. Voto: 55%



### VIRTUAL PINBALL (Electronic Arts, 1993)

A dispetto del titolo, questo gioco ha ben poco di virtuale: si tratta invece di un flipper tradizionalissimo e, tutto sommato, un po' monotono e banale. La particolarità di questa cartuccia sta, invece, nel suo "construction kit" che consente al giocatore di fabbricare il flipper dei propri sogni modificando a proprio piacimento lo sfondo, lo stile dei bumpers, la velocità della pallina, la colonna sonora, ecc. L'ideale per i maniaci (del flipper, of course). Voto: 75%



### SONIC SPINBALL (SEGA, 1993)

Bizzarro incrocio di un flipper con un platform-game, Sonic Spinball è senza dubbio il gioco più strano tra tutti quelli proposti. A prescindere dalla stessa pallina, egregiamente sostituita dal porcospino blu, questo titolo obbliga il giocatore a confrontarsi, alla fine di ognuno dei quattro livelli di cui il gioco è composto, con un boss finale, particolare alquanto insolito per questo genere di giochi. Sono presenti inoltre quattro schemi bonus, come nella miglior tradizione. Voto: 86%

ndStylz) sarebbe venuto e avrebbe liberato i re eroi. Quel tempo è finalmente giunto.

Ricordate *Dragon's Fury*? Il gioco, uscito nel '91 e conosciuto anche come *Devil Crash* in Giappone e Stati Uniti, si presentava come un bizzarro e divertente flipper efficacemente ispirato al genere horror. Bene, questo è il suo degno successore. Sviluppato dagli stessi programmatori di tale flipper del terrore, *Dragon's Revenge* ne presenta più o meno la stessa struttura, limitandosi a variare semplicemente l'ambientazione ideale cui si ispira, che, da un truculento genere splatter-horror, passa a un più "soft" genere fantasy. Identica struttura fondamentale, dunque: entrambi i titoli si presentano sostanzialmente come



dei flipper di tipo tradizionale, con bumpers, "funghi" e bersagli fissi o mobili a volontà. In più, ad arricchire e variare la giocabilità sono stati aggiunti degli schemi bonus, la cui risoluzione rappresenta proprio lo scopo principale del gioco. Superando ogni

schema, infatti, si riesce a liberare uno degli eroi a cui abbiamo accennato prima. E sono proprio gli schemi bonus a costituire la parte migliore del gioco, realizzati con estrema cura si ispirano chiaramente a celebri saghe del genere fantasy: dalla trilogia del 'Signore degli Anelli' di J. R. R. Tolkien, a quella della 'Spada di Shannara' di Terry Brooks, ai libri di 'Conan il Barbaro' e così via. Un ottimo ed efficace sistema di password aggiunge pregio alla cartuccia che, probabilmente, rappresenta il miglior titolo del suo genere per il sedici bit di casa Sega. Andate, dunque, e che lo Spirito del Signore delle Grandi Acque sia con voi!

• Vordak



La sacerdotessa del male si è svegliata dal suo torpore eterno e non sembra affatto di buon umore.

## COMMENTO



Niente male, davvero niente male: pur mantenendo invariata la struttura fondamentale del gioco (già di per sé ottima), *Dragon's Revenge* presenta dei miglioramenti notevoli rispetto al predecessore. In primo luogo, la grafica, ora più chiara e dettagliata, specie nei livelli bonus. Anche il sonoro è migliorato, grazie alla maggior varietà e qualità dei motivetti di sottofondo. È stata inoltre aggiunta qualche frase digitalizzata per dare un pizzico di classe in più. Il tavolo base è stato visibilmente ampliato, sia in larghezza che in lunghezza, e l'algoritmo che gestisce il movimento della pallina è stato ulteriormente perfezionato. Gli schemi bonus sono veramente stupendi e presentano una difficoltà generalmente ben bilanciata. È stata aggiunta l'opzione a due giocatori che aumenta di una certa misura la longevità della cartuccia. Se vi piace il genere, non lasciatevelo sfuggire!

## SCHEDA TECNICA

Titolo Dragon's Revenge  
Casa Tengen  
Distribuzione Import  
N° Giocatori 1/2  
Continua? Password  
Livelli di difficoltà 1

## FLIPPER

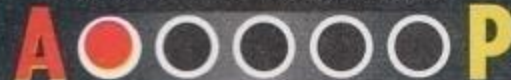
| GRAFICA                                      | SONORO                                                                            | GIOCA                                                 | SFIDA                                                                  |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Generalmente buona, ottima nei livelli bonus | Discreto arrangiamento dei motivi di sottofondo. Un po' scarni gli effetti sonori | Cosa può esserci di più giocabile di un buon flipper? | Gli schemi bonus sono molti e vi terranno impegnati abbastanza a lungo |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



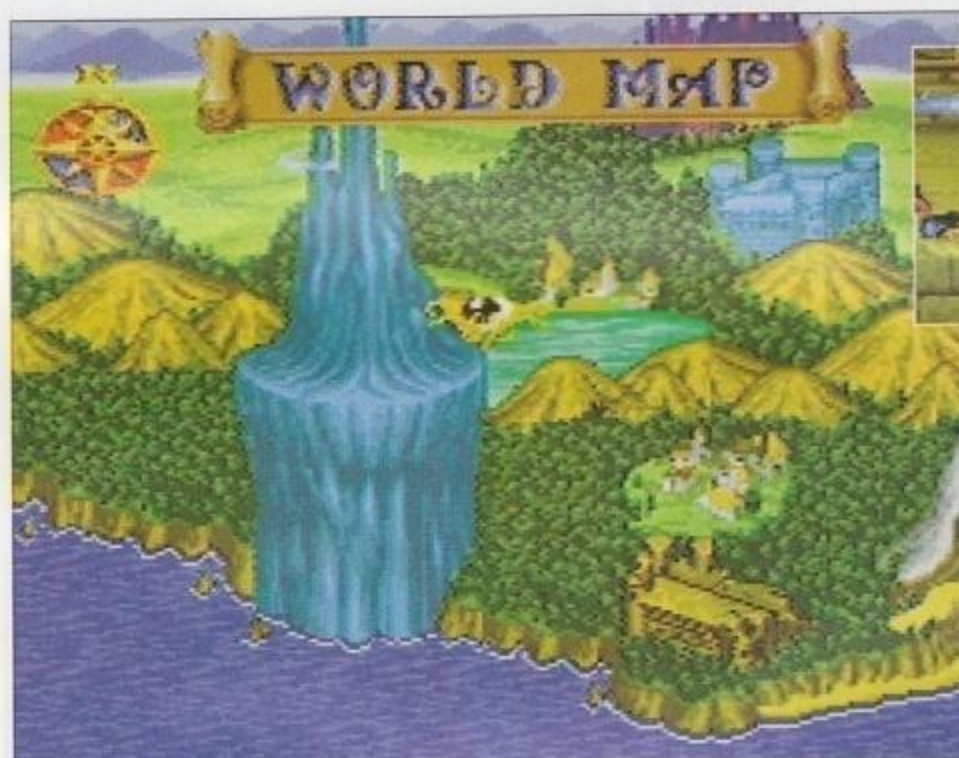
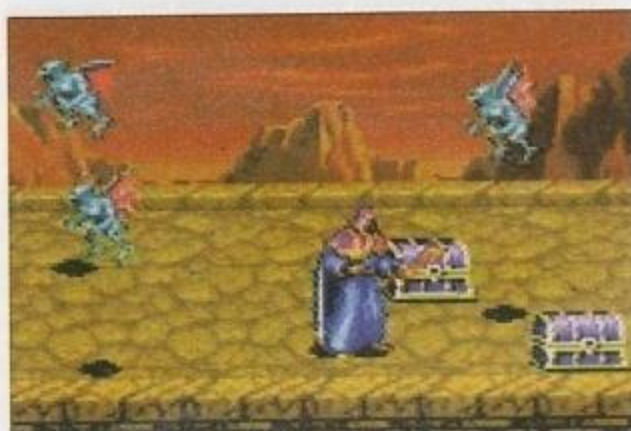


# THE KING OF DRAGONS



Un perfido drago di nome Smog imperversa nella valle. Gandalf, uno stregone buono, riunisce allora i più valorosi uomini delle varie popolazioni che abitano le Terre Selvagge, e parte con loro alla volta della montagna del drago.

Il succo del gioco è questo, mi sono preso però una piccola licenza per quanto riguarda i nomi dei personaggi. Forse qualcuno di voi li avrà già sentiti, ma non sono riuscito a trattenermi visto che si tratta di un affettatutto dalle marcate venature fantasy. Non si può infatti fare a meno di rendere omaggio al grande J.R.R. Tolkien, che grazie alla sua straordinaria fantasia è riuscito a creare e a descrivere, come fosse reale, un intero mondo con una sua geografia, una sua lingua e con i suoi strani abitanti. Ricollegandoci al gioco in questione si può dire che TkoD è una sorta di trasposizione non autorizzata e molto libera del bellissimo libro "Lo Hobbit", del suddetto autore, che a sua volta è l'anticamera del più conosciuto "Il Signore degli Anelli".



La montagna azzurra che potete vedere sulla destra della mappa è la caverna del pericolosissimo drago. Non appena entrerete nella sua grotta verrete abbagliati da una montagna d'oro e pietre preziose. Ma prima di poterci mettere le mani sopra dovete colpire la testa del mostro cercando di evitare i suoi attacchi.

## LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Questo gioco è un po' un anello di congiunzione tra i GdR fantasy e i picchiaduro. È quindi naturale che possiate scegliere il protagonista della vostra missione spaccaossa tra diversi personaggi classici.

### ELFO



È un abitante di Elfhame. Non è piccolissimo né immortale come vuole la tradizione, ma comunque vive fino a tardissima età e rimane agile e di bell'aspetto fino alla morte. La sua arma è un arco.

### MAGO



Lo stregone è sempre uno dei personaggi più affascinanti. Per sconfiggere gli avversari usa i suoi numerosi incantesimi, ma la sua energia vitale è la più bassa di tutte.

### GUERRIERO



È il classico forzuto tutto muscoli e poco cervello. Come arma usa le spade più svariate e per difendersi può usare lo scudo. La sua alta energia vitale compensa lo scarso raggio d'azione della sua arma.

### CHIERICO



Un personaggio davvero misterioso. Si tratta di un sacerdote guerriero, ma più che altro ricorda i crociati medioevali con il suo scudo e le sue possenti mazze ferrate.

### NANO



Non poteva mancare il tipico nano barbuto. È molto agile e può compiere salti di notevole lunghezza, ma la sua arma e la sua altezza lo costringono a pericolosi scontri a distanza molto ravvicinata.



## LE DUE TORRI

All'interno degli scrigni che troverete sul vostro cammino possono nascondersi molte cose. Possono esserci gioielli, potenziamenti per il vostro armamento oppure strane sfere colorate. Se colpite queste sfere libererete potentissime magie capaci di fare piazza pulita di tutti i vostri avversari.

### METEORE

Una pioggia di grossi meteoriti si abbatte sul campo di battaglia schiacciando gli orribili nemici.

### FULMINI

Dal cielo giungono potentissime scariche elettriche capaci di fulminare anche un parafulmini.

### FIAMME

Dal terreno si innalzano colonne di fuoco che non lasciano scampo a nessuno.

### RANE

Con questa magia potrete addirittura trasformare in rane tutti coloro che vi attaccano.

### GIOIELLI

Due piccioni con una fava. Chiunque vi si trovi attorno verrà trasformato in un gioiello.

## IL RITORNO DEL RE

Questo box non c'entra niente ma, poiché avevamo intitolato i primi due come i libri della trilogia tolkieniana, mi sembrava giusto e dovuto chiudere il cerchio. Buon divertimento.



Come potete vedere i nemici non mancheranno. Infatti, per la prima volta in un gioco Capcom per SNES potete affrontare ben cinque nemici contemporaneamente e senza troppi rallentamenti!!!

Chiusa questa breve parentesi letteraria passiamo a descrivere questo nuovo titolo Capcom. È la conversione diretta di un simpatico coin-op e, per fortuna, tutti gli elementi del gioco originario sono stati riportati, compreso il modo a due giocatori. La struttura si rifà al mitico *Golden Axe*, ma in più introduce degli aspetti presi direttamente dai giochi di ruolo e dalle avventure. Potrete, infatti, scegliere tra cinque diversi personaggi, ognuno con le proprie caratteristiche di attacco e di difesa che possono essere migliorate con il proseguire del gioco. Naturalmente, prima di poter affrontare il grande Drago Rosso dovrete superare numerosissime insidie, ma in vostro aiuto, oltre ai soliti potenziamenti, verranno anche svariate magie. I livelli di gioco sono addirittura sedici e rappresentano le tappe del vostro viaggio. Si parte dalla terra degli orchi, dove il Re in persona vi aspetta al limitare del bosco armato di micidiali catene, e si prosegue per i meandri di un vicino castello, dove regna il Minotauro. Si finisce per giungere sulla cima di un monte presidiata da un drago alato, per poi scendere alla spiaggia sottostante, attraverso la caverna di un idra a tre teste. La nave che vi attende vi trasporta sull'isola vicina, ma durante il viaggio vi toccherà fronteggiare alcuni scheletri guerrieri e tre strani esseri chiamati sireniani. Sull'isola farete subito conoscenza con le perfide arpie e quindi salirete nel tempio del Ciclope.

Ucciso quest'ultimo non vi resta che attraversare una foresta infestata da ragni giganti, e un sentiero sorvegliato da guardie a cavallo di draghi, per arrivare al castello del Cavaliere Nero.

Quindi tramite un sottopassaggio pieno di mummie e fantasmi, arriverete a un forte e poi a un altro castello. Ma né il "dragoniano" né il mago malvagio riusciranno a impedirvi di raggiungere una nuova foresta, con un altro drago alato, e infine il labirinto che porta diretto alla caverna del drago.

• Trust

## COMMENTO



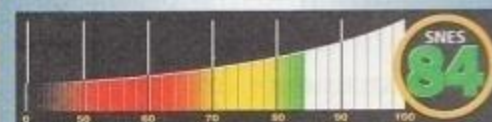
In sala giochi ho fatto diverse partite a *TKoD*. Il gioco era molto lungo e difficile e, soprattutto, molto divertente, in particolare nel modo a due giocatori. Mi aspettavo quindi di rivivere le stesse emozioni con questa conversione, ma sono rimasto parzialmente deluso. I personaggi sono stati decisamente rimpiccioliti, perdendo così parte del loro fascino, e i fondali (incredibile a dirsi) sembrano realizzati frettolosamente e sicuramente non sono all'altezza di tutti gli altri giochi targati Capcom. Ma il vero problema è che, forse, da un gioco per console ci si aspetta qualcosa di più di una semplice conversione. Andare avanti ad affettare gente è sicuramente piacevole, ma se si è costretti a farlo sempre nello stesso modo dopo un po' comincia a diventare noioso. *TKoD* rimane comunque un gioco decisamente consigliato agli amanti di *Golden Axe* e simili che troveranno sicuramente pane per i loro denti e per i denti dei loro amici.

## SCHEDA TECNICA

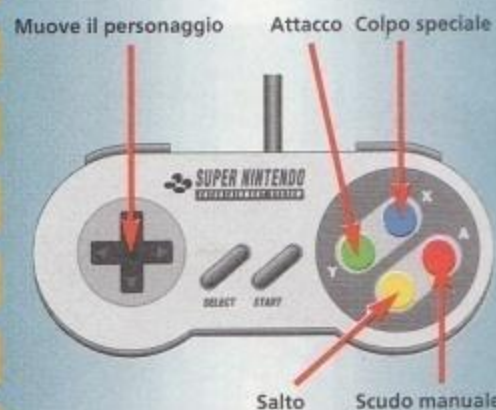
Titolo **The King of Dragons**  
Casa **Capcom**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1/2**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **4**

## PICCHIADURO

| GRAFICA                                                    | SONORO                                                                      | GIOCA                                                    | SFIDA                                               |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Gli sprite sono molto piccoli e i fondali non molto curati | Le musiche non sono male, anche se avrebbero potuto essere un po' più varie | Raddoppiando i giocatori anche il divertimento raddoppia | Sedici livelli e pochissimi crediti per completarli |



## SOTTO CONTROLLO



## AGIRE & PENSARE





# TOM and JERRY



Chi non conosce i mitici Tom e Jerry? Penso di non sbagliare affermando che sono e saranno due

personaggi intramontabili nella storia del cartone animato, data la loro fama e il loro carisma! E chissà se riusciranno, con questa cartuccia, a decretare lo stesso teatrale successo sul vostro MD...

## FRANTIC ANTICS!



**PANCIA MIA FATTI CAPANNA! SLURP!**



### PESCE

Se state giocando con Tom, lungo il percorso troverete una miriade di pesci che potrete raccogliere semplicemente toccandoli e che vi serviranno per incrementare la barra d'energia che rappresenta una vita. Inoltre, collezionandone 100 guadagnerete una vita-extra, anche se tutti sappiano che non vi occorrerà affatto...



### FORMAGGIO

Se giocate con un amico (o amica, non stiamo a farci i fatti vostri) e di conseguenza Jerry farà coppia con Tom, insieme al pesce apparirà un bel toccone di emmenthal svizzero e avrà per Jerry le stesse identiche caratteristiche che ha il pesce "puzzone" per Tom e cioè lo farà scorreg... ma cosa cavolo sto scrivendo?! Scusate, questo è l'effetto che ha sul mio cane!



### BISCOTTO

L'appetitoso e buon biscottone lo troverete un po' meno frequentemente, sparpagliato nei meandri dei movimentati otto livelli: ne saranno sufficienti (si fa per dire...) quattro per ottenere la solita esasperante, inutile e sorpassata vita-extra o per ristabilire l'energia vitale.



### PALLA DA FOOTBALL

Potrete raccoglierle lungo il vostro cammino e insieme ai bicchieri d'acqua, all'inchiostro indelebile e compagnia bella, formeranno il vostro arsenale da esibire contro i numerosi nemici che vi ostacolano la strada...



Correre, correre e ancora correre, cosa bisogna fare per scio!







Occhio a questo strano essere, all'apparenza potrà anche sembrare innocuo, invece è pronto a impallinarvi.



Cosa dire di questa dolce vecchietta che come benvenuto vi lancia addosso la sua sudicia dentiera.



Notate come siano accurati i fondali, oltre alla casetta, si scorge persino un lampione.



Un balzo sul lampione ed ecco a voi un mondo di leccornie degne di un gatto-eroe come Tom.

• Heidi

## COMMENTO



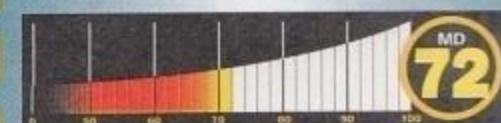
**Tom and Jerry** è un gioco di piattaforme come tanti altri già visti e presenti sul mercato, pertanto non aspettatevi niente di speciale o di eccezionale. La carta vincente (e unica variante di questo titolo) sta nei due personaggi, famosi e tanto amati; con questo non voglio dire che il gioco sia brutto, ma non presenta certamente nulla di innovativo. Per il resto, la grafica, come già detto, è molto carina, in particolar modo per quanto riguarda i fondali. Anche la giocabilità è buona e abbastanza frenetica. Le musiche che accompagnano il gioco sono molto simpatiche, specialmente quella introduttiva. Nel complesso un buon platform: se amate questi giochi non mancherete certo all'appuntamento, se invece già possedete moltissime cartucce di giochi a piattaforme o se non andate pazzi per questo genere, potete anche non acquistare quest'ultimo titolo senza rischiare di perdervi nulla di eccezionale.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Tom and Jerry Frantic Antics!**  
Casa **Hi-Tech**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **2**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **3**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                                                       | SONORO                                                               | GIOCAB                          | SFIDA                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------|
| Carini gli sprite dei personaggi, ma soprattutto la realizzazione dei fondali | Le musiche sono molto simpatiche, in particolare quella introduttiva | Abbastanza semplice ed efficace | Il livello di difficoltà è ben bilanciato |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

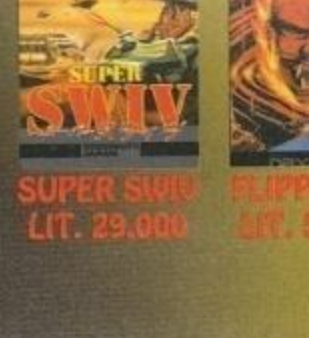
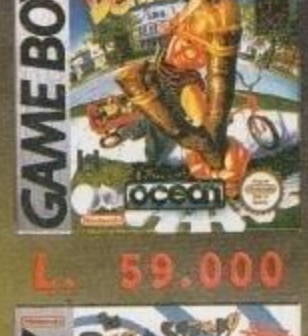
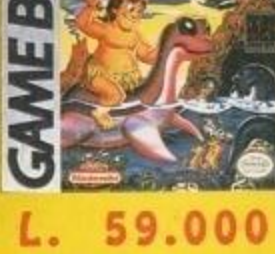
TELEFONO:

051 - 343.504 10 linee

**SUPER OFFERTE**

FAX

051-344.906 o 345.100

|                                                                                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                        |                                                                                                                                   |                                                                                                                                          |                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br><b>Clue</b><br>L. 39.000                       | <br><b>MORTAL KOMBAT</b><br>L. 105.000                       | <br><b>SENSIBLE SOCCER</b><br>L. 119.000              | <br><b>STARWING</b><br>L. 105.000              | <br><b>RAMPART</b><br>L. 35.000                       | <br><b>HAREMS</b><br>L. 35.000                      |
| <br><b>WAYNE'S WORLD</b><br>L. 39.000              | <br><b>BOXING</b><br>LIT. 39.000                             | <br><b>ACROBAT MISSION</b><br>LIT. 59.000             | <br><b>SONIC WINGS</b><br>LIT. 59.000          | <br><b>SUPER SWIV</b><br>LIT. 29.000                 | <br><b>JAKI CRUSH</b><br>LIT. 59.000               |
| <br><b>FLYING HERO</b><br>LIT. 39.000             | <br><b>GHOST BOY</b><br>LIT. 39.000                         | <br><b>TALESPIN</b><br>L. 53.000                     | <br><b>THE JETSONS</b><br>L. 58.000           | <br><b>TRACK FIELD</b><br>L. 49.000                  | <br><b>ALIEN VS PREDATOR</b><br>LIT. 59.000        |
| <br><b>GAME BOY F-1 U.N.C.H.</b><br>L. 67.000    | <br><b>GAME BOY THE SIMPSONS</b><br>L. 59.000              | <br><b>GAME BOY WCW THE MAIN EVENT</b><br>L. 59.000 | <br><b>GAME BOY MARIO LAND</b><br>L. 62.000  | <br><b>GAME BOY TOTAL CARNAGE</b><br>L. 54.000      | <br><b>GAME BOY SUPER CHASE HQ</b><br>L. 68.000   |
| <br><b>GAME BOY SUPER BOMBERMAN</b><br>L. 63.000 | <br><b>GAME BOY TETRIS 2</b><br>L. 67.000                  | <br><b>GAME BOY DENNIS</b><br>L. 59.000             | <br><b>GAME BOY KID DRACULA</b><br>L. 59.000 | <br><b>GAME BOY KIRBY'S DREAM LAND</b><br>L. 62.000 | <br><b>GAME BOY LAST ACTION HERO</b><br>L. 62.000 |
| <br><b>GAME BOY DUCKTALES 2</b><br>L. 52.000     | <br><b>GAME BOY WORLD CHAMPIONSHIP RACING</b><br>L. 63.000 | <br><b>GAME BOY VEGGIE TALES</b><br>L. 65.000       | <br><b>GAME BOY GARFIELD</b><br>L. 63.000    | <br><b>GAME BOY FATAL FIGHTING</b><br>L. 49.000     | <br><b>GAME BOY ISLAND II</b><br>L. 59.000        |

DISPONIBILE INOLTRE PER SUPERNINTENDO: YOUNG MERLIN (Pal) - NHL HOCKEY 94 (Pal) - JOHN MADDEN FOOTBALL 94 (Pal) - MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE - EQUINOX - SKYBLAZER (Pal) - LEGEND - NBA JAM (Pal) - TURN & BURN - WOLFENSTEIN 3D (Pal) - UNDERCOVER COPS - STAR TREK NEXT GENERATION - MIGHTY MAX - e tanti altri!!! TELEFONA SUBITO!!!!

**OFFERTA!!!**

**NBA JAM**

Supernintendo PAL L. 129.000

**OFFERTA!!!**

**NBA JAM**

Megadrive Italia L. 95.000



# JIM POWER THE LOST DIMENSION IN 3D



Le ambientazioni tipiche di un mondo fantasy fanno da sfondo alla dimensione perduta di Jim Power.



Non ci si può certo annoiare dei colori dello schermo. Però, con gli occhiali, danno il mal di testa.



**Sorbole! Un gioco in treddi con tanto di un regalino mica male! Non me lo aspettavo tutto 'sto ben di dio in una sola scatola! Ma che, è forse tornato Papà Natale?**

**P**urtroppo, come mi dice spesso pa', l'abito non fa il monaco, e si deve sempre stare attenti alla vera sostanza delle cose che ci circondano o che ci accadono. Infatti, un invito a partecipare all'ultima festa organizzata dalle forze armate terrestri si potrebbe rivelare qualcosa di molto più spiacevole.

Pensate: mi ero vestito con la mia migliore divisa da parata, avevo appeso e sistemato alla perfezione tutte le mie medaglie e le varie decorazioni al loro posto, sicuro di spopolare al party. Appena arrivato due energumenti mi rapiscono e mi portano alla nuovissima base segreta dell'esercito. Lì mi viene comunicato (con



Ci siamo! Come al solito le dimensioni dei nemici di fine livello sono come minimo il triplo delle nostre!

mio immenso piacere) che sono stato scelto per una missione della massima importanza per fermare l'invasione delle forze aliene capitanate dal terribile Vordak... ehm, scusate - Vaprak! Io, da solo, dovrò sgominare tutte gli anvasori e liberare il nostro pianetucolo dal simpatico invasore!

L'inoriginalità colpisce ancora e fa strage del l'ultimo baluardo di libertà: la fantasia. Risultato finale: 18-1. Vi chiederete: come è riuscita la fantasia a mettere a segno un punto su un campo così inospitale come quello degli sparattutto? Presto detto, dico io! L'innovazione è nell'uso particolare dei colori che permettono una visione tridimensionale del gioco. L'impressione che dà veder scorrere i tre (o sono quattro?) livelli di parallasse a distanze diverse è di notevole profondità, a differenza delle solite scene piatte. Per il resto, il gioco rispetta i canoni di altri titoli più gettonati.

L'azione si sviluppa in quasi tutti i livelli da sinistra verso destra e alla fine di ogni livello incontrerete un guardiano che dovrete assolutamente abbattere. Fortunatamente per rompere la ripetitività del gioco, i programmatori hanno cambiato il vostro personaggio, e nei livelli più avanzati sarete dotati di un jet-pack (una specie di zaino con un propulsore dove non batte il sole) o di una navicella in perfetto stile R-Type.

Ovviamente il vostro intrepido agente speciale Jim Power potrà usufruire di varie camionate di bonus e vite extra per cercare di sventare l'invasione, e raggiungere la fine del settimo livello vivi per confrontarsi con Vaprak in persona.

• *Mystere*

## COMMENTO

**SN**

Questo *Jim Power 3D* è un classico sparaspara, e rispetto ai concorrenti del genere non offre nessuna innovazione, ma rimane troppo ripetitivo e ordinario, provocando un'allarmante crisi d'interesse del videogiocatore già al secondo livello. Questa conversione non si discosta molto dal gioco originale realizzato su Amiga, riprendendone, forse, gli aspetti meno riusciti. Inoltre la realizzazione tecnica dell'effetto 3D non è stata curata bene. Infilandovi il paio di occhiali colorati presenti nella scatola, avvertirete fin dal primo momento un leggero dolore alla testa che diverrà sempre più forte se si continua a giocare in quel modo. Il test è stato eseguito su varie cavie (Apecar, Red Fury, Dupont, ma non ditelo al WWF), e tutte hanno risentito del suddetto dolore dovuto al contrasto, forse eccessivo, dei colori. Tuttavia, anche giocando senza occhiali, rimane comunque un gioco ripetitivo e noioso rispetto ai molti altri concorrenti.

## SCHEMA TECNICA

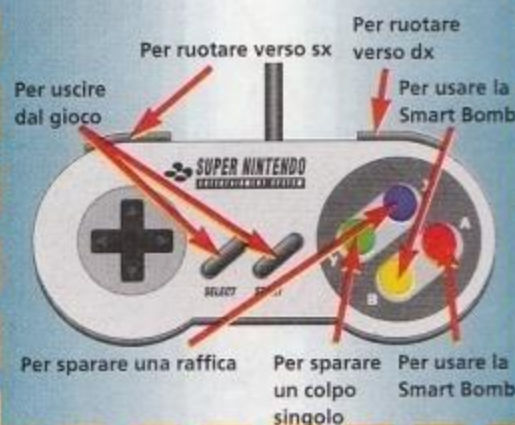
Titolo **Jim Power The Lost Dimension**  
Casa **Electro Brain**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **3**

## SPARATUTTO

| GRAFICA                                                | SOUND                           | GIOCAB                                                   | DIFFICOLTÀ                                                           |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| È ben curata, ma è un vero "flop" l'uso degli occhiali | Nella media, scarsi gli effetti | Vari personaggi da guidare, ma diventa presto frustrante | Difficoltà ben calibrate; i salti, però, saranno sempre un'incognita |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

**A** ○ ○ ○ ○ ○ **P**



# 2 micidiali giochi da *sparare* sul tuo Super Nintendo!

SUPER NINTENDO

## MECHWARRIOR

AI POSTI DI COMANDO... DOVETE CONDURRE LA VOSTRA SQUADRIGLIA DI MECHA DENTRO INCREDIBILI BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI, PER SCONFIGGERE I RINNEGATI DELL'ALA NERA.

- VIDEATE IN ITALIANO
- SIMULATORE DI VOLO 3D CON ROTAZIONI DI BITMAP E MODE 7
- 8 TIPI DI MECHA CON DIVERSE POSSIBILITÀ DI ARMAMENTO



SUPER NINTENDO



## BiOMETAL

SCONTI GALATTICI "ALL'ULTIMO LASER" IN UNA MICIDIALE BATTAGLIA COMBATTUTA NEL 22° SECOLO CONTRO I MALEFICI MUTANTI.

- 6 LIVELLI DI GIOCO SENZA UN SECONDO DI TREGUA
- UNA MITICA COLONNA SONORA TECHNO
- 6 SUPER-ARMI INTERCAMBIABILI



PER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.





# INTERNATIONAL RUGBY



**Definito da un celebre cronista inglese come "un gioco per animali giocato da gentiluomini", il rugby si accinge**

**a compiere il suo secondo secolo di vita e, a celebrarne il prestigioso anniversario, ci ha pensato la Domark sfornando un titolo ispirato a questo sport. Che sia l'inizio della fine?**

**I**l rugby è l'unico sport che porta il nome di una città, la città inglese, appunto, di Rugby, centro geografico del paese, dove, una scuola, fondata nel 1567, fu resa celebre nel 1823 dal giovane William Webb Ellis... Il rugby e il calcio hanno senza dubbio antenati comuni, come i giochi di palla degli antichi greci e romani e come lo stesso calcio fiorentino, ma è nel 1823, assicurano gli storici di questo sport, che nacque il rugby. Nelle università britanniche di Eton, Winchester, Harrow, Westminster e Rugby... Si giocava molto a pallone all'inizio del secolo scorso. Ognuno giocava secondo le proprie regole, ma, in generale, quando un giocatore prendeva il pallone con le mani, gli era proibito avanzare portandolo. Un giorno del novembre di quel fatidico 1823, il giovane William Webb Ellis, 16 anni, a dispetto di questa regola, si spinse nel campo avversario con il pallone saldamente stretto al petto. Per questa grave infrazione fu espulso dall'incontro, tuttavia, in quel preciso istante, il rugby nacque ufficialmente. Sul muro di cinta della scuola di Rugby, di fronte al "Bigside", il campo in cui

avvenne la storica espulsione, una lapide di marmo rosa ricorda ancora oggi l'impresa di William Webb Ellis che, in seguito non più indisciplinato, morì nel 1872 a Mentone, in Francia, dove si era da tempo trasferito. Parente stretto del football americano, il rugby è il solo gioco di squadra nel quale i punti possono essere realizzati in due modi differenti: con le mani o con i piedi. I punti, di fatto, si segnano: superando la linea di meta avversaria e mettendo la palla a terra (una "meta" che vale cinque punti), tirando la palla tra i pali dopo la meta (una "trasformazione" che vale due punti), tirando la palla tra i pali da una situazione di "palla fuori gioco" (un "calcio di punizione" che vale tre punti), calciando la palla tra i pali dopo averla appoggiata a terra in fase di gioco (un "calcio piazzato" del valore di tre punti) e calciando tra i pali nel gioco libero (un "calcio di rimbalzo" da tre punti). La palla viene passata da un giocatore all'altro o tirata in avanti per guadagnare più terreno. Uno dei maggiori problemi per i nuovi di questo sport è che mentre il gioco deve sempre muoversi in avanti verso la linea di meta avversaria, le regole prevedono che la palla possa essere passata solamente all'indietro. *International Rugby* offre la possibilità ai giocatori di cimentarsi, oltre che nelle classiche partite amichevoli, nei due tornei più celebri di questa particolare disciplina sportiva: il tradizionale torneo delle "Cinque Nazioni" a cui, ogni anno, partecipano invariabilmente dal 1906: Inghilterra, Scozia, Irlanda, Galles e Francia; e la "Coppa del Mondo" che ha luogo ogni quattro anni tra le migliori 16 nazioni (tra cui l'Italia) che giocano a Rugby nel mondo (la prossima si svolgerà nel 1995). In bocca al lupo dunque e... dagli all'arbitro!

• Vordak



Una mischia. L'azione più dura di una partita di rugby. Le squadre "tallonano" il pallone per averne in possesso.



Il momento della "Touche" tiene col fiato sospeso gli spettatori. La vittoria dipende anche da queste azioni.

## COMMENTO



Come potete notare nella sezione voti, *International Rugby* non presenta lacune di rilievo: è il livello generale ad attestarsi intorno a una media non proprio esaltante! La grafica è funzionale, ma un po' troppo grezza e stilizzata, il sonoro è appena passabile e la giocabilità è quello che è. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto vale la pena di fare una considerazione: la colpa non è da attribuire ai programmatori, che hanno fatto evidentemente del loro meglio, ma alla disciplina sportiva a cui il gioco si ispira. Il rugby infatti, come molti altri sport (pallavolo, pallamano, pallanuoto, ecc.), non è particolarmente adatto, per una serie di ragioni, a una conversione videoludica. Premesso ciò non mi sento di consigliare in maniera particolare l'acquisto di questo titolo, vista la grande varietà di giochi sportivi di buon livello qualitativo presenti sul mercato. Fatta debita eccezione per i patiti di questo sport duro ma leale, ovviamente.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **International Rugby**  
Casa **Domark**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1-2**  
Continua? **No**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

| GRAFICA                        | SONORO                                      | GIOCAB        | SFIDA                                                                 |
|--------------------------------|---------------------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Chiara ma un po' troppo scarna | Essenziale e funzionale, ma un po' "tirato" | Vedi commento | I due tornei proposti dovrebbero tenervi impegnati abbastanza a lungo |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



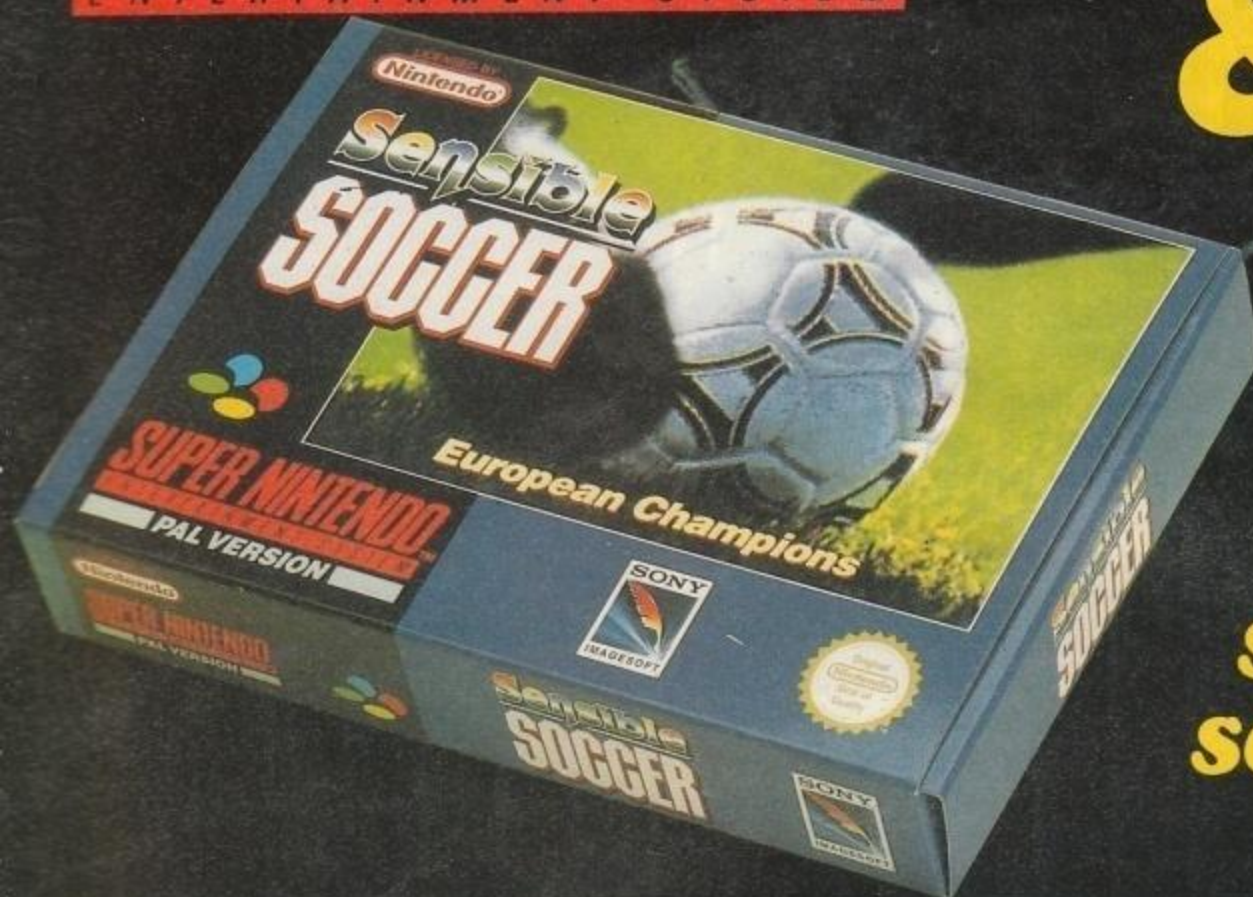


**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA  
**MEGA DRIVE**

**& Sensible  
SOCCER**

**CAMPIONATO  
ITALIANO  
SENSIBLE  
SOCCER (SONY)**



La manifestazione è un'iniziativa *Sony Image Soft e Dream S.r.l.*  
Il campionato *Sensible Soccer* è aperto a tutti i giocatori che hanno acquistato un videogioco *Sensible Soccer* in versione *Mega Drive* o *Super Nes*.  
I giocatori che desiderano partecipare al campionato dovranno iscriversi presso i negozi che hanno esposto la locandina del "**Campionato Italiano Sensible Soccer**"

## REGOLAMENTO

Il campionato si divide in 3 distinte fasi:

- 1<sup>a</sup> Fase eliminatoria: dal 1<sup>o</sup> APRILE 94 al 23 APRILE 94**  
Verrà giocata presso i negozi e le videoteche partecipanti al campionato.
- 2<sup>a</sup> Fase Regionale: dal 2 MAGGIO 94 al 20 MAGGIO 94**  
Verrà giocata in ogni capoluogo di regione c/o un rivenditore prescelto o c/o diversa sede (Palazzetto dello Sport - Centro Congressi - ecc.) la sede e gli orari verranno comunicati ai giocatori che avranno passato il turno, tramite lettera e tramite le riviste *Console Mania* e *Game Power*.
- 3<sup>a</sup> Fase Finale: il 28 + 29 MAGGIO 94**  
Verrà giocata c/o la Fiera di Milano  
Verranno convocati tutti i giocatori che avranno vinto le rispettive fasi regionali (un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer Versione Mega Drive*)  
(un giocatore per il *Campionato Sensible Soccer Versione Super Nes*)

- 1) Per tutte e tre le fasi (Eliminatoria - Regionale - Finale), gli abbinamenti dei giocatori avverranno per estrazione a sorte sino ai quarti di finale. Dai quarti di finale sino alla finale gli abbinamenti saranno determinati secondo i criteri tradizionali da *tabellone*.
- 2) Ciascun giocatore dovrà presentarsi al Campionato con la propria cassetta *Sensible Soccer* (Mega Drive o Super Nes).
- 3) Ogni giocatore sceglierà una squadra con cui giocare.
- 4) Ciascun partecipante potrà giocare con un solo tipo di console.
- 5) Ogni partita avrà la durata di 5 minuti e si svolgerà in 2 tempi di 2,30" ciascuno.
- 6) In casi di parità le squadre (i giocatori) dovranno rigiocare una o più partite fino alla vittoria finale di una delle 2 squadre e quindi di un giocatore (che passerà il turno).



**DREAM**<sup>®</sup>

PER INFORMAZIONI:  
TEL. 0331 / 798.969 r.a.  
798.989

## PREMI

I vincitori finali del **Campionato Italiano Sensible Soccer** per *Mega Drive* e per *Super Nes*, nonché i proprietari dei negozi da cui hanno iniziato la loro "**Splendida Avventura Sportiva**", vinceranno un viaggio premio di giorni **SETTE** negli **Stati Uniti** per assistere ai **Campionati Mondiali di Calcio**.

Distribuito in Italia dalla  
Columbia Tristar  
Home Video S.p.A.

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>



# TETRIS



**Questa è la recensione del sequel ufficiale del capolavoro di Alexey Pazhitnov, premio Nobel per i Videogiochi 1987. Una cosa seria, quindi. Direi allora di tralasciare i convenevoli introduttivi e di buttarci senz'altro nel gioco.**

**T**anto per dare un'idea di cosa sia stato *Tetris* su Game Boy dirò soltanto che, a tutt'oggi, è il K-Parametro del genere rompicapo. E con questo, citando Peppino de Filippo, "ho detto tutto" (chi ignori cosa sia un K-Parametro può fare un salto in edicola e comprare la nostra cuginetta, "Kappa" per l'appunto).

Con un'eredità tanto pesante da raccogliere, questo *Tetris 2* è chiamato a una prova improba: onorare il nome glorioso che porta. Vediamo come se la cava...

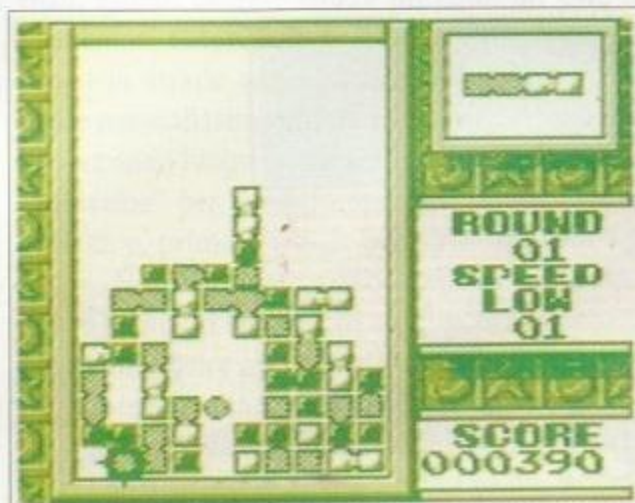
Se il concept originale consisteva nel far scomparire i blocchi che cascavano dall'alto incastrandoli in modo da formare delle linee orizzontali complete, in *T2* lo scopo del gioco è quello di eliminare i pezzi dall'area di gioco realizzando sequenze orizzontali o verticali di tre o più blocchi del medesimo colore (si fa per dire). Queste linee o colonne, una volta scomparse, determineranno delle reazioni a catena che, se opportunamente coneggate, possono risolversi nell'eliminazione di moltissimi blocchi in un sol colpo. Fin qui appare

evidente una certa "contaminazione" di questo titolo da *Columns*, uno degli innumerevoli simil-*Tetris* usciti nel corso degli ultimi sei anni, anch'esso basato sull'accostamento di pezzi dello stesso colore. Caratteri più propriamente originali si riscontrano nella forma dei pezzi. Oltre ai consueti sei dell'originale, ne compaiono tre nuovi che hanno la caratteristica di presentare degli snodi, in modo tale da scindersi in due sotto-pezzi nel momento in cui toccano uno dei blocchi già depositi sull'area di gioco. Il che, combinato con buone doti di velocità, permette delle soluzioni acrobatiche di incastro piuttosto interessanti. Il gioco è strutturato in round: all'inizio di ogni fase sono presenti blocchi fissi e blocchi lampeggianti che dovranno essere eliminati per l'approdo a quella successiva, un po' come nel "Mode B" di *Tetris*. Quando si fa scomparire un blocco lampeggiante tutti i blocchi fissi dello stesso colore scompaiono con esso. Manca l'accelerazione progressiva nella caduta dei pezzi, sostituita dalla possibilità di scegliere all'inizio di partita fra tre velocità di default. Esiste anche un modo "puzzle" che consiste nell'eliminare tutti i blocchi lampeggianti utilizzando il minor numero di pezzi, il tutto per un totale di 30 round con difficoltà crescente. Per ultimo vi segnalo l'opzione "versus" che permette di sfidarsi a due in link (sono quindi necessari due GameBoy e due cartucce), oppure di fronteggiare la CPU dopo aver scelto fra tre livelli di difficoltà. Questo è *Tetris 2* in sé: per il giudizio, come al solito, passate al box commento. Alla prossima, bye.

• *Pentothal*



Questa è la schermata di selezione che permette di impostare la velocità, il round di partenza e la musica.



I "colori" che caratterizzano i blocchi sono in realtà il bianco, il grigio e il nero. E che credevate?

## COMMENTO



Programmare il seguito di una vera e propria pietra miliare come *Tetris*, è un'impresa difficile: un po' come girare il sequel di "Via col vento" (cosa che per altro stanno cercando di fare). Il risultato è un titolo bello da giocare, ben fatto e molto curato. Ma in questo genere di titoli non basta la diligenza, ci vuole il colpo di genio, e i colpi di genio capitano una volta per lustro, non di più. Così è proprio il tocco di magia che manca in *T2*: il ruolo importante delle "reazioni a catena" nella meccanica di gioco rende alcune situazioni poco adatte a essere affrontate in tempo reale, col risultato che talora le mosse migliori finiscono per essere quelle più casuali. Insomma, le modifiche introdotte hanno fatto perdere un po' di immediatezza, ecco perché non ha raccolto un Power Game. Ci è andato comunque vicino, grazie all'alta qualità generale della realizzazione, alle numerose opzioni, alle ottime musiche e al valore intrinseco della struttura di gioco che resta senz'altro coinvolgente.

## SCHEDA TECNICA

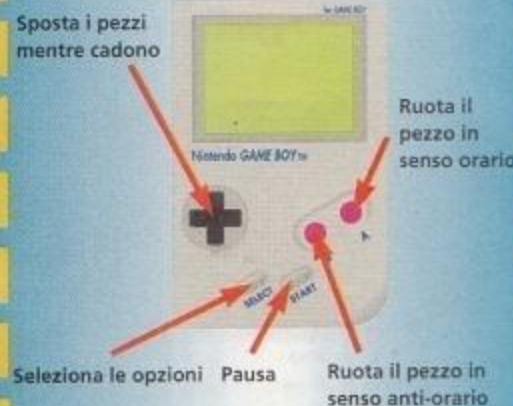
|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Titolo                | <b>Tetris 2</b>  |
| Casa                  | <b>Nintendo</b>  |
| Distribuzione         | <b>Ufficiale</b> |
| N° Giocatori          | <b>1/2</b>       |
| Continua?             | <b>Sì</b>        |
| Livelli di difficoltà | <b>3</b>         |

## ROMPICAPO

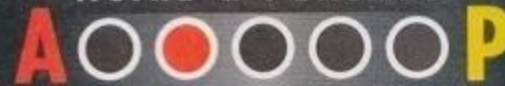
| GRAFICA                                         | SOUND                                               | GIOCA                                              | SFIDA                                                                       |
|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Nitida e molto curata. C'è tutto quel che serve | Non c'è più Bach, ma musiche ed effetti sono ottimi | A volte viene premiata un po' troppo la fortuna... | ...ma le numerose opzioni e la difficoltà ben calibrata si fanno apprezzare |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





## COMMENTO



Come per la quasi totalità dei giochi che portano il marchio Disney, *Aladdin* gode di una grafica e di una ricercatezza negli sfondi assolutamente ineccepibili: la vivacità dei colori, la brillante scelta degli accostamenti cromatici nonché la grande fluidità di animazione degli sprite, rivelano una cura che soltanto uno staff di grandi e "smaliziati" professionisti può dare. Se a questo si aggiunge un sonoro "da oscar" e un'ottima giocabilità ciò che ne risulta è un ritratto apparentemente di grande pregio. Purtroppo non è tutt'oro ciò che riluce e mai come in questo caso l'apparenza inganna: l'eccessiva facilità e l'indiscriminato uso di password compromette il giudizio globale di un gioco che, altrimenti, avrebbe potuto tranquillamente aspirare a un meritato "power game"! È un vero peccato che si buttino via le licenze in questo modo: si rischia di compromettere il prestigio della categoria dei tie-in, che invece presenta titoli di tutto rispetto. Fate un favore al vostro portafoglio: non compratelo!

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Aladdin**  
Casa **Sega**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                    | SONORO        | GIOCABILITÀ                                                                      | SFIDA                                                                |
|----------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|                            |               |                                                                                  |                                                                      |
| Semplicemente impeccabile! | Vedi commento | Il classico e infallibile metodo di controllo dei platform game non tradisce mai | Un giocatore di media bravura impiega meno di due ore per terminarlo |



## SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa



Per muovere Aladdin

Per saltare

AGIRE & PENSARE



# Disney's Aladdin



Esiste un dubbio che arrovella tutti i ragazzini che ancora non sono così esperti da conoscere tutti i fatti di questo grande mondo, e assillano i genitori con domande tipo: "Mamma, perché Aladino è sempre così abbronzato?" "Ma è ovvio caro: perché usa spesso la lampada!" (Ridere, grazie...)

**T**orna il simpatico ladruncolo della Walt Disney. Dopo i fasti del grande schermo, *Aladdin* ci prova anche con lo schermo minuscolo del Game Gear.

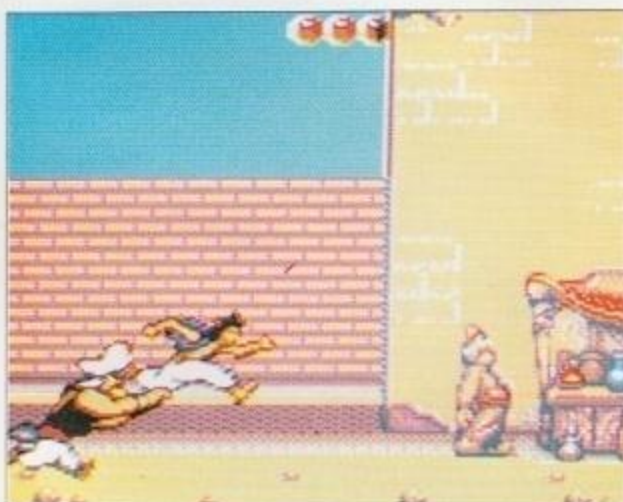
Questa la terza riduzione videoludica del celebre lungometraggio a cartoni animati che si è aggiudicato ben due oscar (miglior colonna sonora e migliore canzone originale) alla scorsa edizione della "notte delle stelle". Ricorderete infatti la versione SNES e quella superba per Mega Drive. Curiosamente, è interessante notare che ognuna delle tre versioni è stata sviluppata da una software house diversa la Virgin per il Mega Drive, la Capcom per il SNES e infine la stessa Sega per il Game Gear. Tra tutte quelle sinora pubblicate quest'ultima è certamente quella che segue più fedelmente la trama del film a cui si ispira. *Aladdin* per Game Gear è fondamentalmente un platform game di tipo tradizionale con l'aggiunta di alcune sezio-



Aladino appeso a una sporgenza si dondola beato. Non vi ricorda un certo "principe persiano"?

ni "a ostacoli" in scrolling orizzontale. Il tutto è poi sapientemente ed efficacemente condito con delle simpatiche e gradevoli scenette animate d'intermezzo che cercano di riproporre gli episodi fondamentali del cartone. Una nota particolare meritano invece i sottofondi musicali che accompagnano ogni livello di gioco, sono infatti degli ottimi riarrangiamenti digitali dei brani più celebri della "blasonata" colonna sonora originale di Alan Menken, dal coinvolgente "Arabian Nights" con cui il film ha inizio, al divertente "Friend Like Me", al romantico e indimenticabile "A Whole New World" che accompagna il volo sul tappeto di Aladino e della bellissima principessa Jasmine. Il gioco è idealmente, ed evidentemente, destinato a un pubblico di giovanissimi, almeno a giudicare dall'exasperante facilità con cui si superano i livelli, non offre alcuna opzione di "set-up" (né per la configurazione dei comandi né per quanto riguarda la scelta del livello di difficoltà), inoltre è provvisto di un sistema di password che consente di iniziare dall'ultimo schema raggiunto prima di spegnere la console, caratteristica che compromette definitivamente la longevità del gioco, già minata dall'eccessiva semplicità di risoluzione! Al cinema "Aladdin" è stata una bella emozione, durata un po' meno di due ore, credo che lo stesso si possa dire per *Aladdin* per Game Gear, peccato che, a differenza del primo, per quello che si paga non ne valga assolutamente la pena!

• Vordak



Le guardie che rincorrono Aladino sono un classico. Potevano forse mancare in questa versione per GG?



# ROAD RASH



Ecco una delle immagini del "mercato" dove potrete acquistare moto sempre più agili e veloci.



Quando fate un incidente dovete rialzarvi e correre verso la moto: un aspetto molto divertente e realistico.

**Chi non muore si rivede, si potrebbe dire, dato che la versione Mega Drive di questo gioco è stata recensita nel numero di gennaio '92 di Game Power con una votazione di 84%... Beh, meglio tardi che mai!**

**R**oad Rash è un gioco che ormai è entrato un po' nel sangue di tutti noi videogiocatori: chi non ha mai fatto una partita sul proprio Mega Drive o su quello di un amico a questa "cannonball" motociclistica sui percorsi più strani d'America? D'altro canto questa versione per Game Gear, a dir la verità ci ha un po' deluso, infatti il gioco non è sostanzialmente cambiato affatto da due anni a questa parte e, dati i recenti sviluppi del mercato, la cosa sembra alquanto strana. Comunque sia, a esclusivo vantaggio della minoranza silenziosa di coloro che non hanno mai sentito parlare neanche di striscio di questo famosissimo titolo, andiamo a illustrare alcune delle caratteristiche particolari del gioco. Controllerete un motociclista che non ha niente di meglio da fare che andarsene in giro tutto il giorno a scommettere su gare illegali che si svolgono sulle superstrade statunitensi. Il vostro scopo, naturalmente, è quello di vincere in modo da mettervi da parte un bel gruzzoletto di denaro e di comprarvi una moto più potente e veloce. Per raggiungere questo scopo siete assolutamente disposti a fare qualsiasi cosa e, d'altro

canto, questo genere di gare spicca per l'assoluta mancanza di regole o di leggi. Potrete quindi, una volta affiancati a un vostro avversario, prenderlo tranquillamente a spintoni e cazzotti fino a farlo rotolare per terra, in modo da guadagnare posizioni e avvicinarvi sempre di più alla "pole position". Dovrete misurarvi su cinque differenti circuiti, dalla spiaggia della costa pacifica al deserto, dai boschi del nord alle montagne e via di questo passo. Le moto che potrete comprare per aumentare le vostre prestazioni "sul campo" sono ben otto: partiamo dalla Shuriken 400 (la vostra), e continuiamo a migliorare con la Panda 600, la Banzai 750, la Kamikaze 750, la Ferrucci 850, la Panda 750 e la Shuriken 1000 fino ad arrivare alla Diablo 1000, la più veloce, leggera e potente di tutte (che però viene a costare una cifra assolutamente astronomica, almeno per le vostre risorse finanziarie iniziali). Vi ricordiamo, comunque, che le gare sono illegali e si svolgono su strade assolutamente normali, quindi dovrete tenere presente un paio di particolari assolutamente irrilevanti: in primo luogo le strade sono affollate di macchine di gente normalissima che se ne va per i fatti propri; in secondo luogo farete scattare molti allarmi di "autovelox" per il vostro spropositato eccesso di velocità e, prima o poi, la polizia vi sarà alle calcagna. Non fatevi beccare o la vostra gara finirà ancor prima di iniziare (e con un bel salasso di multa alle vostre già esigue finanze). Certamente è una buona cartuccia per il portatile di casa Sega, ma il gioco in sé è un po' datato e potrebbe non essere adatto a tutti i palati.

• Scarlet

## COMMENTO



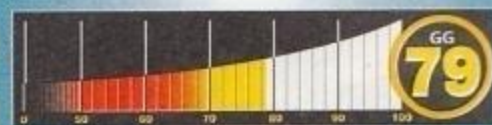
Se adorare *Super Hang-On* e non fate altro che trovare scuse con la mamma (o con la vostra signora) per uscire e andare a farvi un bel giro con la moto, allora sicuramente questo gioco potrà interessarvi non poco e sfogare anche un po' dello stress che inevitabilmente provoca guidare in mezzo al traffico della strada di una grande città. Ripeto: il gioco non è esattamente l'ultimo grido in fatto di grafica, di animazione, di colonna sonora o di concept di base... Ma rimane divertente e coinvolgente come e più di tanti altri titoli più recenti. Una pecca però questo *Road Rash* per Game Gear ce l'ha, anche rispetto alla sua precedente e già citata versione per Mega Drive: la semplicità. Non è affatto difficile arrivare tra i primi tre e prendere, così, un bel gruzzoletto di denaro... Nel giro di poche partite ci farete il callo e vi trasformerete in un vero centauro, ma allora dove sta il divertimento?

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Road Rash**  
Casa **Electronic Arts (?)**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## GUIDA

| GRAFICA                                                | SONORO                                                   | GIOCA                                                                | SFIDA                                                                          |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Abbastanza ben realizzata e chiara. Animazioni veloci. | Niente di eccezionale a parte alcune musiche simpatiche. | Immediatissimo e assolutamente intuitivo, nel concept e nei comandi. | Forse addirittura troppo facile, soprattutto dopo qualche partita di rodaggio. |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





**VENDITA PER  
CORRISPONDENZA  
IN TUTTA  
ITALIA**



# MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia  
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)  
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE  
DIRETTA  
DA U.S.A.  
E JAPAN**

Mega Drive NTSC + Game L. 249.000  
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2 L. 279.000  
Mega Drive 2 Ita + Game L. 299.000  
Mega Key L. 35.000  
Joy Pad 6 Button Sega L. 59.000  
Joy Pad 6 Button Honest L. 49.000  
Joy Stick 6 Button Fighting L. 99.000

### LE NOVITÀ

Addams Family L. 119.000  
Art of Fighting L. 139.000  
Beauty e Beast L. 119.000  
Dr. Robotnick L. 115.000  
Eternal Champion L. 139.000  
Fifa International Soccer L. 119.000  
Hook L. 119.000  
Jim Power L. 124.000  
Joe e Mac L. 119.000  
Lethal Enforce L. 139.000  
Mutant League Football L. 115.000  
NBA Jam L. 115.000  
Nigel Mansel Racing L. 119.000  
Robocop 3 L. 119.000  
Robocop VS Terminator L. 124.000  
Sensible Soccer L. 115.000  
Sonic 3 L. 129.000  
Tom Jam e Earl 2 L. 124.000  
Virtual Racing L. Tel.

### I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 109.000  
Bubsy L. 99.000  
Bulls VS Blazers L. 99.000  
Cuch Rock 2 L. 119.000  
Cliffhanger L. 115.000  
Cool spot L. 109.000  
Dashing Desperados L. 115.000  
Dracula L. 119.000  
Ex Ranza L. 89.000  
Fantastic Dizzy L. 109.000  
Fatal Fury L. 99.000  
Flash Back L. 99.000  
Formula 1 Racing L. 124.000  
Gunstar Heroes L. 119.000  
Hauting Starring Poltergeist L. 99.000  
James Bond 3 L. 129.000  
Jungle Strike L. 109.000  
Jurassic Park L. 109.000  
Kick Off L. 109.000  
Land Stalker L. 105.000  
Last Action Hero L. 125.000  
Megalo Mania L. 115.000  
Micro Machine L. 99.000  
Mortal Kombat L. 125.000  
NHLPA Hockey 94 L. 115.000  
Puggsy L. 109.000  
Road Rash 2 L. 115.000  
Rocket Knight Adventure L. 99.000  
Senna GP 2 L. 79.000  
Shinobi 2 L. 89.000

Sonic 2 L. 79.000  
Sonic Spinball L. 109.000  
Splatter Mause 3 L. 99.000  
Street Fighter 2 L. 129.000  
Street of Rage 2 L. 99.000  
Sunset Riders L. 109.000  
Thunder Force IV L. 59.000  
Tiny Toons L. 109.000  
Turtles Hyper Stone L. 115.000  
Turtles Tournament Fighter L. 129.000  
Ultimate Soccer L. 109.000  
Wimbledon Tennis L. 115.000  
Winter Olympic Games L. 129.000  
Zool L. 125.000  
Zombie ate my Neighbors L. 115.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Another World L. 79.000  
Andre Agassi Tennis L. 69.000  
Batman Returns L. 59.000  
Captain America L. 65.000  
Chiki Chiki Boy L. 49.000  
David Robinson Basketball L. 69.000  
Donald Duck L. 59.000  
E.A. Hockey L. 59.000  
Golden Axe 3 L. 79.000  
James Pond 2 L. 75.000  
John Madden 92 L. 59.000  
Kid Chamaleon L. 39.000  
Magis Saga L. 65.000  
Mistic Defender L. 59.000  
Tale Spin L. 65.000  
Tazmania L. 59.000  
Test Drive 2 L. 59.000  
Thunder Force 3 L. 69.000  
Thunder Force 4 L. 59.000  
World of Illusion L. 75.000

**DISPONIBILI  
VIRTUA RACING  
E  
STREET OF RAGE 3**

Super Nes Scart L. 259.000  
Super Famicom Scart L. 369.000  
Super Nintendo Italy + Game L. 299.000  
Joy Pad L. 36.000  
Joy Stick Programmable L. 119.000

### LE NOVITÀ

Barbie Super Model L. 139.000  
Bastard L. 169.000  
Beethoven L. 129.000  
Championship Pool L. 129.000  
Dragon Ball Z 2 L. 179.000  
Empire Strike Back L. 139.000  
Fatal Fury 2 L. 189.000  
Flash Back L. 129.000  
Goes to Pink Hollywood L. 129.000  
Young Merlin L. 135.000  
Jim Power L. 145.000  
John Madden Football L. 129.000  
King of Monster 2 L. 189.000  
Last Action Hero L. 115.000  
Megaman x L. 139.000  
NBA Jam L. 129.000  
NBA Shodown Basket L. 139.000  
NHL Hockey 94 L. 129.000  
Rushing Beat 3 L. 159.000  
Secret of Mana L. 139.000  
Sensible Soccer L. 129.000  
Side Pocket L. 119.000  
Super Bomberman L. 119.000  
Tetris 2 L. 169.000  
Tony Meola S. Side Kicks L. 129.000

### I RICHIESTISSIMI

Aladdin L. 139.000  
Alien 3 L. 129.000  
Another World L. 145.000  
Art of Fighting L. 179.000  
Blues Brothers L. 139.000  
Bubsy L. 129.000  
Castelvania IV L. 129.000  
Clay Fighter L. 145.000  
Daffy Duck L. 139.000  
Dracula L. 119.000  
Dragon Ball Z L. 139.000  
Equinox L. 129.000  
Exhausted Heat 2 L. 109.000  
Joe e Mac 2 L. 99.000  
Jurassic Park L. 139.000  
Kiki Kiki Kay Kay L. 149.000  
Legend of Zelda L. 109.000  
Mario all Star L. 129.000  
Mazinga Z L. 115.000  
Mortal Kombat L. 139.000  
Nigel Mansel L. 135.000  
Parodius L. 129.000  
Ranma 1/2 2 L. 149.000  
Star Wing L. 129.000  
Street Fighter Turbo L. 149.000  
Striker L. 129.000  
Super Mario Kart L. 119.000  
Super Volley Ball 2 L. 119.000  
Turtles Tournament Fighter L. 139.000  
Word Heroes L. 139.000

### LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family L. 79.000  
Addams Family 2 L. 79.000  
Batman Returns L. 59.000  
Contra Spirit L. 85.000  
Dead Dance L. 89.000  
Final Fight 2 L. 59.000  
James Pond 2 L. 85.000  
Pop N Tweek Bee L. 89.000  
Prince of Persia L. 89.000  
Rushing Beat L. 69.000  
Rushing Beat L. 89.000  
Street Fighter 2 L. 99.000  
Tiny Toons L. 89.000  
Usa Ice Hockey L. 89.000

### MEGA CD

Mega CD 2 NTSC L. 539.000  
Mega CD 2 Pal L. 539.000  
CDX L. 89.000  
Batman Returns L. 99.000  
Cliffhanger L. 129.000  
Dracula L. 139.000  
Dragons Lair L. 139.000  
Ecco the Dolphin L. 99.000  
Final Fight L. 79.000  
Jaguar XJ 220 L. 129.000  
Jurassic Park L. 119.000  
Lethal Enforce L. 149.000  
Microcosm L. 129.000  
Prize Fighter L. 109.000  
Sewer Shark L. 109.000  
Silpheed L. 119.000  
Sonic CD L. 119.000  
Wonder Dog L. 79.000

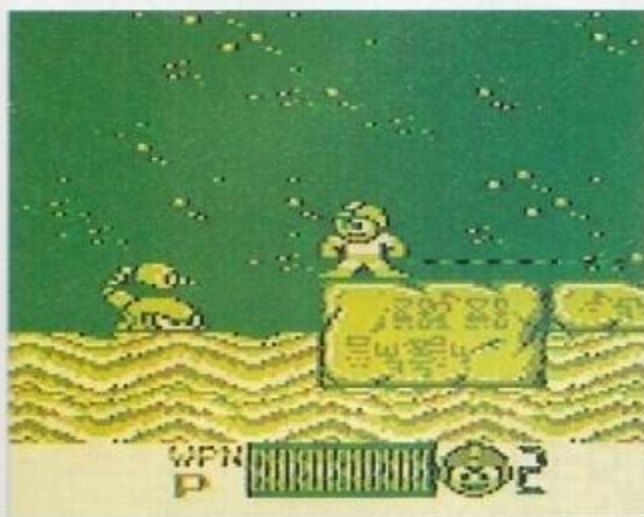
**TELEFONA  
PER I TITOLI  
E LE NOVITÀ  
NON IN  
LISTINO**

**PER ORDINI  
TEL. 0573/903277**

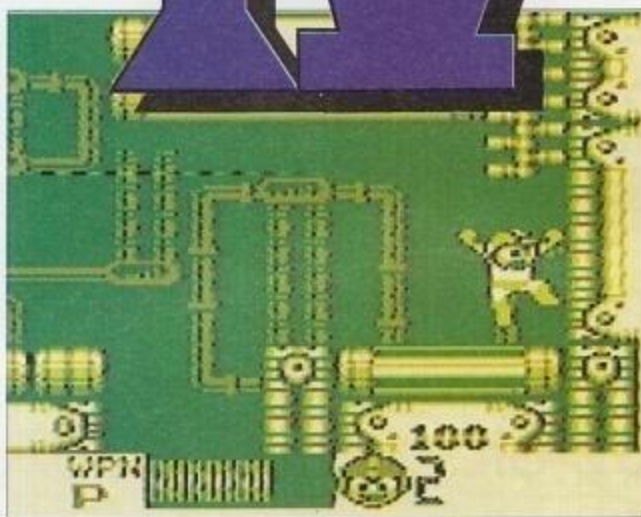
I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie



# MEGA MAN IV



Mari di sabbia, scorpioni letali e misteriosi geroglifici: Mega Man si prepara a incontrare Pharaoh Man.



Alcune creature del livello di Bright Man, se colpite, faranno scendere l'oscurità. Altre riporteranno la luce.



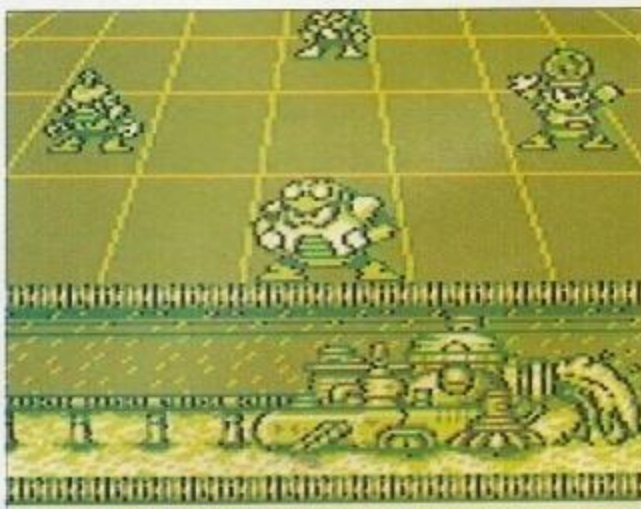
**Strana lingua il recensore. Vorrei dire "È uscito Mega Man IV per Game Boy", e mi ritrovo a scrivere "La MegaMania dilaga anche sul piccolo di casa Nintendo". Brutta cosa, vero? Forse passa con un buon libro.**

**B**ene, bene. A questo punto dovrei parlare della trama di questo *Megaman IV*, ma mi domando se a qualcuno importi sul serio, mi rispondo che, probabilmente, ve ne fregate allegramente e che piuttosto volete sapere com'è il gioco. Bravi. Giusto. Diciamo allora, per sommi capi, che ci sono i Buoni e ci sono i Cattivi. Voi fate i Buoni, anzi "il" Buono, ossia Mega Man, alias Rock Man: praticamente Grande Uomo, Rocco per gli amici.

Come già in più di una mezza dozzina di altri episodi per gli otto bit della grande N (in italiano: su NES e Game Boy), questo Rocco "the man", fortunato personaggio della CAPTive COMmunications, vive, prospera e, a giudicare dal numero di sequel, si riproduce all'interno di un puro platform. La struttura di gioco è quella classica della saga *Mega Man/Rock Man*: il Grande Uomo (che è poi un androide) attraversa una serie di impervi livelli con ambientazione sci-fi fino alla sconfitta del nemico cattivissimo, tale Dr. Wily. I mezzi a disposizione del nostro Rocco sono nell'ordine: le gambettine bioniche che gli permettono di correre, saltare, e scivolare e una serie di armi e marchiegni che rinverrà lungo il cammino o che sottrarrà a ognuno dei nemici di fine livello dopo averli

sconfitti. Un grosso aiuto proverrà da Dr. Light, il creatore di Mega Man, che alla fine di ogni stadio fornirà vite extra e bonus assortiti in cambio dei P-chip raccolti lungo i livelli. Ogni fase è identificata da un robottone cattivo che ne è l'inquilino principe: abbiamo Toad Man, Bright Man, Ring Man, Pharaoh Man, Napalm Man, Charge Man, Crystal Man e Stone Man, per un totale di otto livelli, più due semi-livelli in cui si fronteggia il Dr. Wily in persona. Otto, parallelamente, sono anche le armi speciali che, come accennato, si ottengono di volta in volta sconfiggendo i putribondi figure di cui sopra. Se aggiungiamo i servigi offerti da Rush, un cane robot che fungerà da molla e da jet, e da Beat, uccello obeso che accorrerà in vostro soccorso ogni volta che lo chiamerete, abbiamo una panoramica piuttosto completa della situazione. Alla fine di ogni partita viene fornita una password, che permette di riprendere il gioco dall'ultimo livello affrontato e nelle medesime condizioni (numero di P-chip, di bonus e di armi raccolte).

• *Pentothal*



Prima fase della sfida a Dr. Wily: questa schermata permette di scegliere fra Bright, Pharaoh, Toad e Ring Man.

## COMMENTO



*Mega Man IV* è bello. Senz'altro. Ma non arriva al Power Game, e i motivi possono essere illustrati attraverso una serie di considerazioni. Innanzitutto, la programmazione mostra qualche debolezza essendo scesa a compromessi con alcuni rallentamenti (cosa che accade anche nel titolo per Snes): quando sono più di due gli sprite sullo schermo, il piccolo GB va in slow-motion. Limiti dell'hardware? Non direi. Dal punto di vista del controllo, e quindi della giocabilità, pur restando di buon livello siamo lontani da altri esempi a cui la Capcom ci ha abituati: in particolare manca un po' la precisione nei salti e talvolta si cade nei baratri incolpevolmente. Infine, non c'è Back-Up: a ogni partita bisogna trascrivere una password di 24 caratteri e può riuscire fastidioso. Tutto questo spiega il mancato Power Game. A spiegare il voto resta invece l'alta qualità di *MM IV*, che rimane senza dubbio un titolo consigliabile. Anzi, ve lo consiglio, così diventa "consigliato". Greetings.

## SCHEDA TECNICA

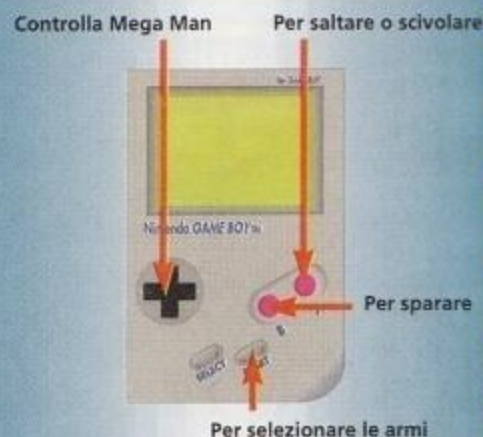
Titolo **Mega Man IV**  
Casa **Capcom**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## PIATTAFORME

| GRAFICA                                   | SONORO                      | GIOCAB                                        | SFIDA                                                                  |
|-------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Buona. Peccato per i brutti rallentamenti | Belle musiche, complimenti! | Il controllo è buono, ma non è quello di SML3 | La difficoltà ben bilanciata e i 4 MBit assicurano una buona longevità |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



Vendita all'ingrosso  
per negozianti

Vendita al dettaglio  
in sede

# ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali  
da tutto il mondo

Contattateci per  
Anteprime & Novità

☎ **06/78.61.74** 4 linee  
ricerca automatica



**06/78.34.82.25**

◆ Acquistate da noi le nuovissime  
3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit

**ATARI  
JAGUAR**

**3DO** **Vasto assortimento giochi 3DO**

## MEGA KEY



(Adattatore  
universale Megadrive)  
**L. 39.000**

## ADATTATORE UNIVERSALE



(per giochi protetti)  
**L. 39.000**

## SEGA MEGA CD

Black Hole Assault  
Prince of Persia  
Sherlock Holmes  
Wolfchild  
Jaguar XJ 220  
**L. 39.000**



**LETHAL ENFORCERS**  
**L. 169.000**



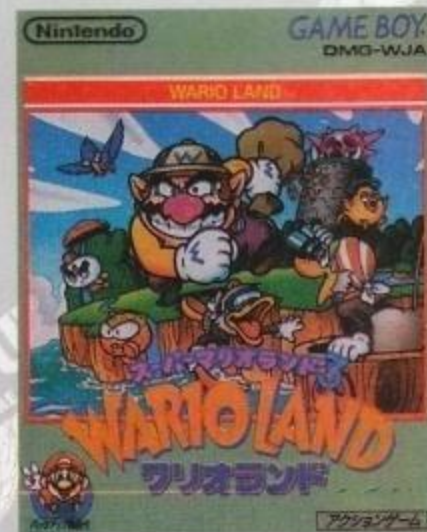
**ARRIVO  
IMMINENTE!**

## GAME BOY

|                    |        |
|--------------------|--------|
| Felix the Cat      | 45.000 |
| Asterix            | 45.000 |
| Flinstones         | 45.000 |
| Batman II          | 45.000 |
| Caesar Palace      | 45.000 |
| S. Star War        | 45.000 |
| Looney Tunes       | 45.000 |
| Bugs Bunny II      | 45.000 |
| Double Dragon III  | 45.000 |
| Empire Strike Back | 45.000 |
| Tom e Jerry        | 45.000 |
| Goal               | 45.000 |
| Pacman             | 45.000 |
| North Star Ken     | 45.000 |
| Jurassic Park      | 49.000 |
| Turtles II         | 49.000 |
| Kid Dracula        | 49.000 |
| S. Mario Land II   | 49.000 |
| S. Mario Land III  | 75.000 |

## GAME GEAR

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Street Fighter II | 49.000 |
| Alien III         | 45.000 |
| Prince of Persia  | 45.000 |
| Tom & Jerry       | 45.000 |
| Jurassic Park     | 49.000 |
| Mortal Kombat     | 49.000 |

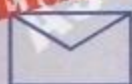


**BLEEAAH!!!**

I MIGLIORI PREZZI  
DI ROMA  
SONO SOLO I NOSTRI!



**RICHIEDI  
LA TESSERA FEDELTA'**



**Via Veturia 68 - 00181 Roma**

**Vendita per corrispondenza  
e Distribuzione Capillare in tutta Italia**

ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA





# NHL '94



**Ennesimo episodio della saga NHL dell'Electronic Arts, questa volta però il tutto si sposta su CD.**

**Uh che bello, uh che bello, sono un fotomodello!**

**P**erbacco, e io che credevo di essere ormai sorpassato, vittima di un improvviso attacco di canutite che mi aveva svuotato nel corpo e nello spirito. E invece no!, come direi prima di bere il mio caffè preferito, se mi pagassero per farlo, sono ancora in pista. Dopo anni di riposo forzato, posso finalmente tornare a calcare le piste ghiacciate che mi hanno reso famoso in tutto il mondo. Io, capocannoniere del campionato "Papaveri & Papere". Io, Deus ex-machina della formazione del Cantalupo Tremens, posso finalmente riprendere l'attività agonistica. Posso tornare a giocare a Bocce! *NHL Hockey '94*, in questa versione su CD non aggiunge nulla di nuovo al titolo originale, fatta eccezione per quel che riguarda

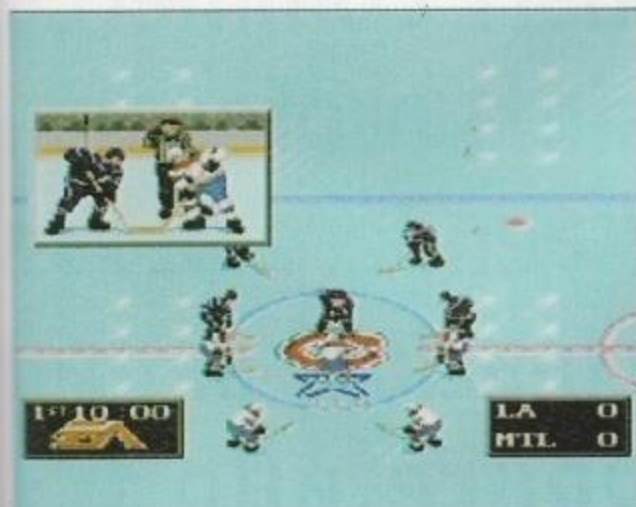
le immagini digitalizzate, ed è proprio per questo che, coloro che hanno un Mega CD ma che non hanno mai giocato a questo splendido titolo della Electronic Arts, dovrebbero fare un salto dal negoziante di fiducia ad acquistarlo. Tutte le squadre del campionato professionistico americano sono presenti e pronte a darsi battaglia. La giocabilità è ottima, e la velocità di gioco rende appieno la frenesia d'azione propria di questo sport.



Nulla da eccepire, sono anni che questo titolo si rivela come la migliore simulazione di Hockey presente sul mercato e, anche se i pretendenti alla corona si fanno ogni mese più numerosi, nessuno è ancora riuscito a scalzarlo dal suo podio.

Come dicevo prima, è un gioco che non dovrebbe mancare nella softteca di chi possiede un Megadrive, non più di una copia però, in fondo le differenze sono minime e, anche se il 1994 ha visto l'ammissione di due nuove formazioni nel rigido mondo della Stanley Cup, non mi sembra che sia un motivo valido per acquistare un titolo che è semplicemente la riedizione di un gioco uscito parecchio tempo fa.

• *Random*



La cara vecchia impostazione di *NHL Hockey* è, giustamente, rispettata.



Le immagini digitalizzate fanno da contorno, ma non hanno nessuna influenza sul gioco.

## COMMENTO



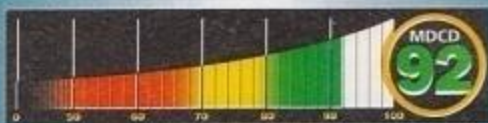
C'è poco d'aggiungere a quanto scritto nella recensione. Il gioco è bello e caldamente consigliato, ma solo a chi non ne possiede già una copia, indifferentemente dall'anno che fa da contorno al titolo principale. Le immagini digitalizzate non sono parte integrante del gioco, ma solo un corollario per renderlo più appetibile. *NHL Hockey '94* è da considerarsi un "must" per tutti gli appassionati di giochi sportivi e, d'ora in poi, anche chi possiede un Mega CD potrà gustarsi le azioni dei giocatori di hockey dell'Electronic Arts. Il gioco può sembrare inizialmente difficile ma, a forza di giocarlo, riuscirete a orchestrare delle azioni spettacolari. In più, la possibilità di giocarlo in quattro, utilizzando l'apposito riduttore "4 way Play" dell'EA, fa sì che *NHL Hockey '94*, rappresenti un gioco che è fonte di infinito divertimento per tutti. È chiaro che se lo sport, e in particolare l'hockey, non sono la fonte di sostentamento del vostro "io minimo", *NHL '94* non è da prendere nemmeno in considerazione, altrimenti correte ad acquistarne una copia.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **NHL Hockey '94**  
Casa **Electronic Arts**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1/4**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO

| GRAFICA                                              | SONORO                                                | GIOCAB                                | SFIDA                                                                |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Buone come sempre, senza contare le digitalizzazioni | Essendo su CD c'è poco da meravigliarsi se è perfetto | Uno dei suoi punti di forza, infinita | L'intero campionato vi terrà occupati per un bel po', ve lo assicuro |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





**RISERVATO AI SIG. RI RIVENDITORI**

**COMPUTER ONE** presenta...

**GAMETIME**

**DISTRIBUZIONE S.R.L.**

**GAMETIME Distribuzione SRL**, proprietaria del marchio **Computer One**, è una nuova società creata per proporre la commercializzazione di prodotti ludici con particolare riferimento ai videogiochi elettronici per computer, attraverso una rete di rivenditori affiliati **COMPUTER ONE** con regolare contratto di franchising. Marchio, prezzi, pagamenti, sono solo alcuni dei punti che i nostri funzionari commerciali saranno lieti di esporVi con la massima professionalità creando le condizioni idonee per vendere ai prezzi **Computer One**. Per ulteriori informazioni si prega di inviare fax allo 051-344.906 oppure allo 051





**Aiuto. Qualcuno mi aiuti, non si chiude più occhio, il pomeriggio, la notte, non si dorme più. Almeno**

**adottatemi per un paio di settimane, giuro che mangio poco e non sporco.**

**V**a bene tutto, anche soltanto un posto per passare la notte: ho la casa piena di spettri, avrò ucciso seimila volte per uno tutti i personaggi di *Mortal Kombat* in tutte le versioni uscite e di notte non si dorme più. E io che credevo di massacrare solo sprite. E io che credevo di sapere come scrivere un'introduzione almeno passabile per *Art of Fighting*. E io che credevo che non avrei più scritto fette per camuffare la mia pochezza d'ingegno. E io che credevo che nessuno avrebbe più tentato una conversione da Neo Geo sul Megadrive. Insomma, non è tutta colpa mia se questa recensione fa schifo: già l'originale *Art of Fighting* non era proprio una musa di gioco e non ha ispirato recensioni enfatiche e intrise di pathos, quindi potete immaginarvi la conversione per Mega Drive. I lottatori sono gli stessi della versione originale e i sistemi di gioco sono stati mantenuti: potete sempre scegliere tra Ryo



Questo tipo vestito da pinguino gira tutto, mentre all'altro girano solo due cose.

e l'altro tizio-clone per affrontare tutti i lottatori avversari, mentre l'opzione per due giocatori vi consente di prendere il controllo di uno qualunque dei personaggi. Questo perché c'è una storia di rapimenti che fa da sfondo al gioco, e usare i nemici per accoppiare i nemici non è un'idea molto sensata. In questo senso, però, *Art of Fighting* perde punti in confronto a *Street Fighter II* o al pur sopravvalutato (opinione personale) *Eternal Champions*. I personaggi sono generalmente fiacchetti, anche se c'è una certa scuola di pensiero che considera *Art of Fighting* un picchiaduro basato più su certi aspetti tattici che sulla violenza acefala: è possibile infatti far incavolare l'avversario prendendolo in giro, rischiando sulla propria pelle le conseguenze di certi comportamenti. A conti fatti e a somme tirate, *Art of Fighting* può riuscire a interessare per questo esclusivo aspetto per non più di tredici partite; alla quattordicesima già si vede l'osso e non c'è più niente da rosicchiare: le mosse speciali non sono speciali manco per niente, più o meno i soliti adunken taroccati e perepepperunken dei poveri. Eppoi, *Art of Fighting* senza zoom è come Costanzo senza trippa: non c'è gusto a dare i cazzottoni. La versione Neo Geo prevedeva una spettacolare zoomata sull'azione nei momenti più ingrippati e sul Megadrive l'unica zoomata è quella della cartuccia fuori dalla finestra.



Non è mica giusto! Come si può competere con uno che usa il bastone.

## COMMENTO



Cos'è esattamente *Art of Fighting*? Una canzone di Branduardi? Mmmh. Un picchiaduro? Quasi. Una conversione da Neo Geo? Precisamente. L'originale è l'impetoso ago della bilancia, e stavolta pende tutto dalla parte della SNK. Sullo SNES, *Art of Fighting* non era così malaccio, almeno non così facile, e lo zoom era stato mantenuto (cosa che, per quanto irrilevante sul piano della giocabilità, aveva "fatto" *Art of Fighting* per noi appassionati non fanatici del genere), mentre sul Mega Drive si è perso. *Art of Fighting* non è un picchiaduro, o per lo meno non è il picchiaduro da comprare se avete un Mega Drive. È talmente semplice completare il gioco che quelli selezionati dallo schermo delle opzioni sembrano più che altro livelli di facilità, e l'azione continua a non sembrare niente di speciale. Non aspettatevi molto e se volete *Art of Fighting* andate in sala giochi o rubate un Neo Geo alla ricca redazione di qualche rivista concorrente.

## SCHEDA TECNICA

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| Titolo                | <b>Art of Fighting</b> |
| Casa                  | <b>Takara/Sega</b>     |
| Distribuzione         | <b>Import</b>          |
| N° Giocatori          | <b>1/2</b>             |
| Continua?             | <b>Sì</b>              |
| Livelli di difficoltà | <b>3</b>               |

## PICCHIADURO

| GRAFICA                                                          | SONORO                 | GIOCAB                     | SFIDA                                                     |
|------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Colorata e disegnata niente male. Occasionalmente è male animata | No, non fatemi parlare | Bah, niente di particolare | Praticamente inesistente. Il livello hard è una buffonata |



## SOTTO CONTROLLO

Per muoversi



AGIRE & PENSARE



• Apecar



# GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

## UPER NINTENDO

BY LIGHTFOOT  
BATTLE CARS  
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE  
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN  
DENNIS THE MENACE  
DRAGON  
QUINOX  
FATAL FURY 2  
LEGEND  
FIFA AND FORTRESS OF DOOM  
LEGAMEN X  
R. NUTZ  
BA JAM  
BA SHOWDOWN  
KUTO NO KEN 7  
ALDIN QUEST  
OCK'N ROLL RACING  
SECRET OF MANA  
RYBLAZER  
UNT RACE PK  
UPER BOMBERMAN + MULTITAP  
UPER EMPIRE STRKE BACK  
UPER TROLL ISLAND  
UPER TURRICAN 2  
UNDERCOVER COPS  
AL D' ISERE CHAMPIONSHIP  
WINTER OLYMPICS  
WIZARDRY 5  
WOLFENSTEIN  
YOUNGH MERILIN

## GAME GEAR

ALADDIN  
ASTERIX  
BART VS. WORLD  
COOL SPOT  
DONALD DUCK 2  
FORMULA ONE  
HOOK  
JUNGLE BOOK  
MICRO MACHINE  
MORTAL KOMBAT  
NBA JAM  
ROAD RASH  
ROAD RUNNER  
ROBOCOP VS. TERMINATOR  
SENSIBLE SOCCER  
SONIC CHAOS  
STAR WARS  
X-MAN

## JAGUAR

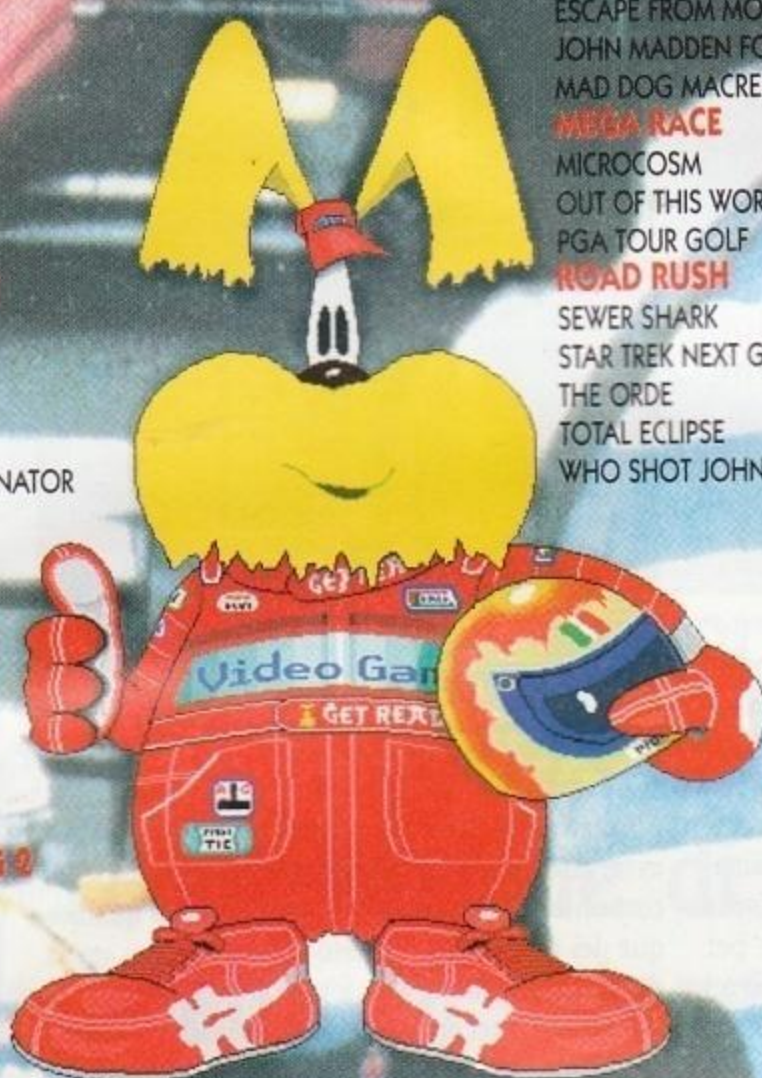
ALIEN VS. PREDATOR  
CHECKERED FLAG 2  
CLUB DRIVE  
CRESCENT GALAXY  
DINO DUDE  
KASUMI NINJA  
RAIDEN  
TEMPEST 2000  
TINY TOONS

## 3 DO

DRAGONS LAIR  
ESCAPE FROM MONSTER MANOR  
JOHN MADDEN FOOTBALL  
MAD DOG MACREE  
MEGA RACE  
MICROCOSM  
OUT OF THIS WORLD  
PGA TOUR GOLF  
ROAD RUSH  
SEWER SHARK  
STAR TREK NEXT GENERATION  
THE ORDE  
TOTAL ECLIPSE  
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?

## MEGA DRIVE

ALADDIN  
ART OF FIGHTING  
BLADES OF VENGEANCE  
CASTELVANIA  
DRAGONS REVENGE  
DR. ROBOTONIK MEAN MACHINE  
DUNE II  
ETERNAL CHAMPION  
F1 DOMARK  
FIFA INTERNATIONAL SOCCER  
GOOBY  
HAYOK  
JAMMIT  
LANDSTOLKER  
LETHAL ENFORCES  
LOST VIKING  
MARCO'S MAGIC FOOTBALL  
NBA JAM  
NHL HOKEY 94  
PIRATES GOLD  
ROBOCOP VS. TERMINATOR  
SENSIBLE SOCCER  
SONIC 3  
SONIC SPINBALL  
STREET FIGHTER 2 C.E.  
STREET OF RAGE 3  
TMNT TOURNAMENT FIGHTER  
VIRTUAL RACING  
WIMBLEDON TENNIS



# GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA  
VENDITA PER CORRISPONDENZA  
TEL. 051/6446994 - 6446996

## ORARIO DI APERTURA

Dal MARTEDI' al SABATO  
Dalle 11 alle 19,30 continuato  
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

## CONDIZIONI DI VENDITA

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.  
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

## MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI

Tutti i marchi citati sono di esclusiva  
proprietà delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI GIOCHI  
PER GAMEBOY  
ACQUISTO E VENDITA  
GIOCHI USATI  
PER SUPERNINTENDO

RICHIEDETE CON  
IL VOSTRO ORDINE  
LA FANTASTICA  
DISCOUNT CARD  
GET READY



# Sensible Soccer



Quando due anni fa *Sensible Soccer* apparve sull'Amiga la mia vita fu sconvolta: passavo giornate intere davanti al monitor e uscivo di casa solo col joystick sottobraccio per andare dagli amici del Fantacalcio a fare un torneo. Addirittura battezzai la mia squadra "Sensible F.C."...

**O**ra questo titolo glorioso è approdato, e in grande stile, al mondo delle console. Game Power ha già dedicato un ampio spazio alle recensioni delle versioni Mega Drive, Master System, Super Nintendo e Game Boy (GP n°23), mentre adesso ci accingiamo a completare questa rassegna con l'ultimo tassello del mosaico: la release per Game Gear, il portatile della Sega, affettuosamente chiamato "GiGi" dagli amici più intimi. Potrà forse sembrare superfluo fare una descrizione di *SensiSoccer*, uno fra i pochi giochi a potersi fregiare, a pieno merito, del titolo di "pietra miliare" nel mondo dei videogame. Quasi tutti lo conoscono, ma per quei pochi distratti che giustificano il "quasi", farò un breve riepilogo della situazione.

Si tratta, come risulta evidente dalle foto, di un gioco di calcio con visuale dall'alto "a volo d'aquila": il piccolo schermo del buon GiGi inquadra una porzione di campo piuttosto ampia in modo tale che risulta possibile godere di un'ottima visione di gioco. Naturalmente una impostazione di questo tipo, che privilegia l'ampiezza della visuale, si traduce per forza di cose in una certa "miniaturizzazione" degli sprite dei giocatori. Gli omini, in effetti, sono molto piccoli, ma anche ottimamente animati e il risultato complessivo corrisponde all'equilibrio migliore fra dimensioni del display e visualizzazione del gioco. Il controllo dei giocatori è fondato su un compromesso tra la scuola della "palla attaccata al piede" e quella della "palla libera". In pratica, la sfera vi seguirà fedelmente ogniquale volta eseguirete dei dribbling stretti, mentre rotolerà felice e senza inibizioni davanti ai vostri piedi durante le progressioni in piena corsa. Oltre ai tiri e ai passaggi potrete effettuare



Potete interrompere la partita quando la palla è ferma per effettuare sostituzioni o cambiare tattica.



La tipica visuale dall'alto è stata mantenuta, ma il piccolo schermo del GG non rende giustizia al gioco.

dei bei colpi di testa e dei rapidi tackle scivolati, particolarmente utili per intercettare la palla e interrompere lo sviluppo della manovra avversaria. Le numerose opzioni prevedono la possibilità di scegliere fra 8 tipi di terreno di gioco, tra 40 squadre nazionali e 64 società di club, tra una singola partita amichevole, una coppa o una lega (entrambe impostabili a piacere), tra la Coppa Campioni, la Coppa delle Coppe, la Coppa Uefa o la Superlega Europea (per le squadre di club) e tra Campionato Europeo, Qualificazioni Mondiali, Eurocoppa o Lega delle Nazioni (per le nazionali). Come se non bastasse è anche possibile modificare le divise di ogni squadra nel colore delle maglie e dei calzoncini, e selezionare, sia prima che durante il match, 8 impostazioni tattiche differenti. Per quanto possa sembrare incredibile, tutta questa abbondanza di programmazione calcistica è ben stipata dentro la piccola cartuccia che il GiGi accoglie amorosamente in grembo. Un quadretto commovente.

•Pentothal

## COMMENTO



Fiumi di inchiostro sono stati versati per decantare le grandi qualità di *SensiSoccer*, quindi non resta che appurare se anche questa conversione sia stata ben realizzata, visto che il valore del gioco in sé non si discute. Ebbene, devo rilevare che nel formato Game Gear questo titolo glorioso subisce qualche appannamento in quella che è sempre stata la sua dote migliore: la giocabilità. La palla tende a schizzare via un po' troppo velocemente il che, anche se a una prima analisi può sembrare lodevole, finisce col danneggiare l'elaborazione delle azioni che talora rischiano di trasformarsi in un mero "batti-e-ribatti". Nella frenesia generale alcuni colpi risultano difficili da eseguire con precisione e la costruzione della manovra ne risente un po'. Intendiamoci, gran parte della perdita di "feeling" è imputabile al pad del GG, che non è certo il massimo per un gioco di calcio. Insomma, si tratta sempre del miglior calcio in circolazione, anche se in questa apparizione sembra un po' giù di forma.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Sensible Soccer**  
Casa **Renegade**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N°Giocatori **1**  
Continua? **Sì**  
Livelli di difficoltà **2**

## SPORTIVO

| GRAFICA                                                                          | SONORO                                                                         | GIOCA                                                                                    | SFIDA                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| La classica visuale "à la Sensible" è ben riprodotta sul piccolo display del GG. | Pur se un po' gracchiante riesce sostanzialmente a svolgere il proprio dovere. | Sufficiente anche se il controllo di palla si rivela meno intuitivo del solito: peccato. | Lo giocherete a lungo grazie alle numerosissime opzioni e al buon livello di difficoltà. |



## SOTTO CONTROLLO

Controlla il giocatore e imprime l'effetto ai tiri



AGIRE & PENSARE





# COMPUTER VIDEOGIOCHI:



**Nintendo®**

**Master System II**

**PC COMPATIBILE**

**GAME GEAR**

**GAME BOY**

**MEGADrive**

**Commodore**

**SNK  
Neo-Geo**

**SuperNintendo**

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE  
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

**VASTO ASSORTIMENTO DI  
PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI  
E TUTTE LE CONSOLE**

**NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO  
ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI.  
LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ.  
VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI  
A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!**

**ULTIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ  
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA!  
PREZZI DA INGROSSO!**

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**ODIS s.r.l.**

**PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436**



# PGA EUROPEAN TOUR

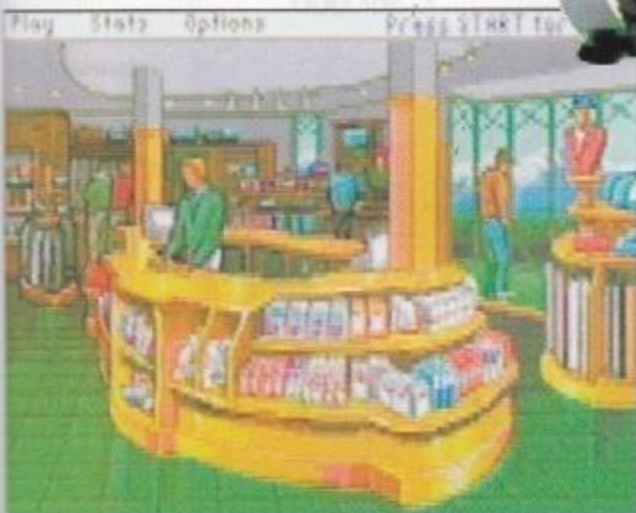


**Dopo PGA Tour e PGA Tour 2, torna il grande golf targato Electronic Arts. Questa volta tocca al vecchio continente ospitare il prestigioso torneo professionistico. Nell'attesa di scoprire dove avrà luogo la quarta edizione cuccatevi la recensione di questo PGA European Tour!**

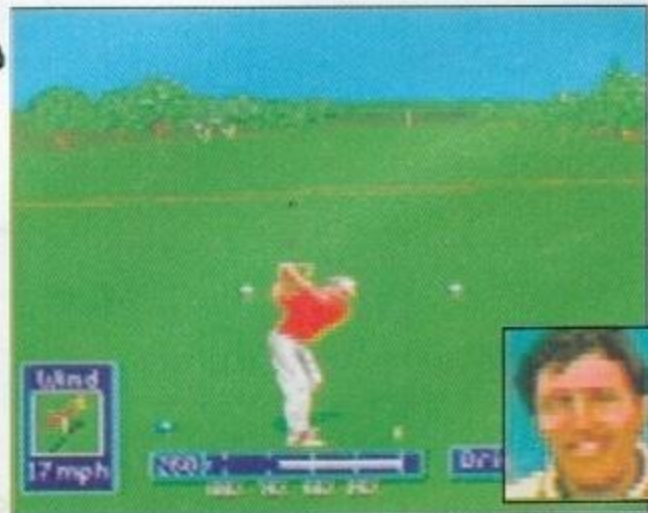
**S**e l'Europa, a torto o a ragione, viene definita "vecchio continente", non si capisce perché un gioco di golf ambientato in Europa debba essere necessariamente nuovo. Difatti non lo è. PGA European Tour è assolutamente identico a PGA Tour Golf 2 che, a sua volta, era una copia spudorata di PGA Tour Golf. L'unica differenza riguarda, ovviamente, i quattro percorsi su cui ha luogo la competizione, probabilmente i più celebri e blasonati del nostro continente. In questo gioco avrete infatti la possibilità di cimentarvi sul mitico campo del Wentworth Club (Surrey, Inghilterra), sede, ogni anno, del rinomato "Volvo PGA Tournament", oppure affrontare i migliori giocatori professionisti nell'"English Open" che si svolge al Forest of Arden Hotel (Warwickshire, Inghilterra); oppure,

gareggiare coi propri amici nel "Canon European Masters" di Crans-sur-Sierre (Svizzera). Se invece preferite una tranquilla partita in solitario, quale percorso migliore del rilassante e romantico club del "Le Golf National" (Parigi, Francia), che ospita ogni autunno il tradizionale "Peugeot Open"? Oltre a questo, l'unica ulteriore innovazione riguarda la possibilità, offerta al giocatore, di osservare i grandi campioni professionisti all'opera su ognuna delle buche proposte dal gioco. Opzione questa, particolarmente utile per affinare il proprio stile e la propria capacità di scegliere l'approccio migliore con cui affrontare ogni "par". Così come i suoi predecessori, PGA European Tour è pieno zeppo di menu e sottomenu che consentono di settare il gioco secondo i propri gusti, consentendo di variare, oltre che il percorso di gara, il tipo di competizione, le modalità di gioco e il genere di visualizzazione. Un memory back-up consente di interrompere in ogni momento la partita e di riprenderla agevolmente a proprio piacimento, mantenendo inoltre in memoria tutte le informazioni relative alle prestazioni di ogni singolo giocatore registrato, come statistiche generali e particolari relative a ogni singola buca o percorso. Insomma, esattamente come gli altri episodi della serie, questa puntata di PGA Tour Golf si qualifica come una simulazione sportiva di altissimo livello, curata e divertente e quindi indicata particolarmente agli amanti di questa particolarissima disciplina sportiva.

• Vordak



Il negozio. Luogo d'incontro di tutti i golfisti e delle loro carte di credito. Una capatina ogni tanto non fa male.



L'azione di gioco è sostanzialmente identica ai suoi predecessori, cambiano i percorsi, però.

## COMMENTO



Bene, ci risiamo. Ancora una volta l'Electronic Arts ci riprova con l'"upgrade" di un proprio titolo di successo e, così come è successo per i vari John Madden Football, NBA Playoffs, eccetera, ci obbliga a chiederci se vale la pena di spendere una cifra non proprio irrisoria per una versione riveduta e corretta di un titolo già uscito da tempo. In questo caso però la situazione è notevolmente diversa: PGA European Tour non si può infatti definire un "upgrade" in senso stretto: il fascino del golf sta infatti proprio nella varietà dei percorsi e delle relative buche. Pertanto uno stimatore "purista" di questo sport potrebbe trovare positivo pubblicare diverse edizioni dello stesso gioco su diversi campi. Sotto questo punto di vista la cartuccia che ho tra le mani rappresenta senz'altro un acquisto consigliabile, se invece non vi interessa giocare su tutti i campi del mondo, allora lasciate perdere e passate a qualcosa di più divertente, non so, prendere a frecciate la sorellina minore, oppure buttare la coca cola dalla galleria sulla platea e via dicendo.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **PGA European Tour**  
Casa **Electronic Arts**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N°Giocatori **1/4**  
Continua? **Memory back-up**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPORTIVO



Chiara e particolareggiata, rappresenta il giusto compromesso tra estetica e funzionalità

Buoni gli effetti di sottofondo, anche se alla lunga diventano un po' monotoni

I controlli ridotti allo stretto indispensabile consentono di "impadronirsi" velocemente del gioco

4 campi diversi, per un totale di 72 buche differenti



## SOTTO CONTROLLO

Per accedere al menu di gara

Per muovere il mirino di lancio

Per variare l'effetto del tiro

Per avere informazioni sulla buca

Per tirare



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



VIDEO  
GAMES  
COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)  
VIA V. MONTI 26  
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO  
GAMES  
COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)  
VIA V. MONTI 26  
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO  
GAMES  
COMPUTER

## NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

### SUPERNES

TURN & BURN  
FLINSTONES  
X - CALIBER 2097  
BARKLEY JAM  
DESERT FIGHTER  
FATAL FURY 2  
STAR TREK NEXT G.  
AGASSI TENNIS  
MICKEY'S ULTIMATE C.

### MEGADRIVE

MICKEY'S ULTIMATE C.  
SILVESTER & TWEETY  
JOE & MAC  
MEGA TURRI CAN  
NBA 94 SHODOWN  
JAMMIT  
FATAL FURY 2  
WORLD CUP USA 94  
VIRTUAL RACING

### GAME BOY

S. MARIO LAND 3  
CHASE H Q 2  
NBA JAM  
FATAL FURY 2  
TETRIS 2  
STRIKER  
THE LAWNMOWER MAN  
BART & THE BEAN STAK.  
RIDDICK BOWE BOX

### GAME GEAR

ZOOL  
ANDRE AGASSI TENNIS  
ALADDIN  
THE INCREDIBLE HULK  
TIME KILLERS  
DOUBLE TROUBLE DUCK  
WORLD CUP USA 94  
MARKO'S MAGIC SOCCER  
PINBALL WIZARD

## OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY +  
JURASSIK PARK  
L. 145.000

SUPER NES  
L. 249.000

GAME GEAR +  
4 GIOCHI  
L. 239.000

MEGADRIVE II  
+ GIOCO  
L. 259.000

AMIGA CD 32  
+ 3 GIOCHI  
L. 649.000

3DO PANASONIC  
+ CRUSHN'BURN  
L. 1.389.000  
E' disponibile il  
Converter Pal Version

ATARI JAGUAR  
+ GIOCO  
L. 589.000

SUPER NES +  
JURASSIK PARK  
L. 299.000

VENDITE PER  
CORRISPONDENZA

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA  
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS

CARD  
IDENTIFICATION



CARD  
N° 00593100

## RITIRO DELL'USATO

### S. NES

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| NBA JAM                | L. 45.000 |
| FLASH BACK             | L. 35.000 |
| SENSIBLE SOCCER        | L. 40.000 |
| ROCK & ROLL RACING     | L. 35.000 |
| COOL SPOT              | L. 30.000 |
| EMPIRE STRIKE BACK     | L. 35.000 |
| ART OF FIGHTING        | L. 40.000 |
| STREET FIGHTER TURBO   | L. 40.000 |
| ROBOCOP VS. TERMINATOR | L. 35.000 |
| ALADDIN                | L. 30.000 |

### MEGA D.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| FIFA INT. SOCCER     | L. 40.000 |
| SENSIBLE SOCCER      | L. 35.000 |
| STRIKE FIGHTER TURBO | L. 40.000 |
| FLASH BACK           | L. 40.000 |
| MORTAL KOMBAT        | L. 30.000 |
| JUNGLE STRIKE        | L. 35.000 |
| PINK PANTER          | L. 40.000 |
| ASTERIX              | L. 30.000 |
| HOOK                 | L. 30.000 |
| NBA JAM              | L. 40.000 |

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

ATTENZIONE PREGO!!!

### 3DO

MONSTER MANOR  
PUTT & PUTTY  
STELLAR FIRE  
SHOCK WAVE  
3D FOOTBALL  
OCEAN BELOW  
TWISTED  
NIGHT TRAP  
ROAD RASH 2

### NEO GEO

ART OF FIGHTING 2  
VIEW POINT  
MIRACLE ADVENTURE  
JOY JOY KID  
TOP HUNTER  
SIDE KICKS 2  
BLUES JOURNEY 2  
SPINMANSTER 2  
(VASTO ASSORTIMENTO  
DI GIOCHI IN OFFERTA)

### JAGUAR

RAIDEN  
TREVOR MC FUR  
DINO DUNES  
CHECKED FLAG  
CRESCENT GALAXY  
SPACE PIRATES  
CLUB DRIVE  
KASUMY NINJA  
CYBER MORPH

### CD 32

SUPER PUTTY  
INTERNATIONAL KARATE  
TRIVIAL PURSUIT  
NICK FALDO GOLF  
BUBBA A STICKS  
CHUCK ROCK  
MYTH  
TFX  
INFERNO

### MEGA CD

JEOPARDY  
TOTAL CARNAGE  
VAY  
WHEEL OF FORTUNE  
WORLD CUP USA 94

### CD ROM

RISE OF THE ROBOTS  
MICROCOSM  
GOLDEN 7  
MEGA RACE  
CHOMANCHIE

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI  
- USATI GARANTITI -

## OFFERTE DEL MESE

PER MEGA DRIVE ETERNAL CHAMPION  
L. 109.000

PER GAME BOY JURASSIK PARK  
L. 55.000

PER S. NES JURASSIK PARK  
L. 99.000

CONSEGNA  
NELLE 24/36 ORE

ARIVIVIS VI OFFRE L'ASSISTENZA PER I VOSTRI APPARECCHI, "RIPARIAMO LE VOSTRE CONSOLLE IN TEMPI BREVISSIMI"



# LETHAL

# ENFORCERS



Dopo il *Super Scope*, un altro gingillo agli infrarossi viene ad arricchire l'elenco del ciarpam... ehm, degli "optional" per il sedici bit della grande "N". Dopo il debutto sul Mega Drive infatti, il *Justifier* fa il suo battesimo del fuoco con *Lethal Enforcers*.

E bisogna dire che non se la cava affatto male.



Lo schema di gioco è quello classico della versione da bar, fate fuori i cattivi prima che loro facciano fuori voi.

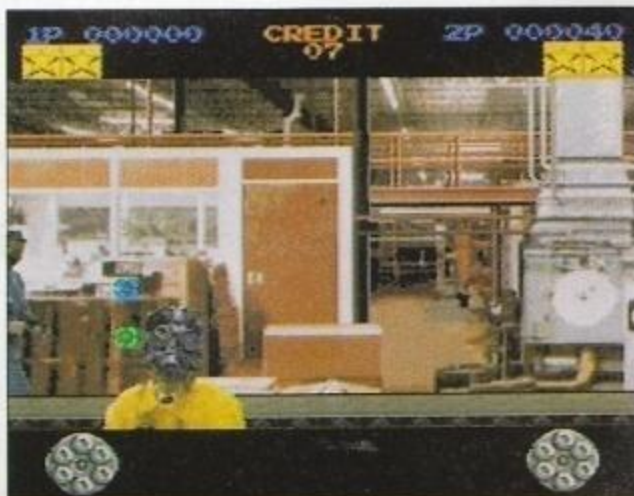
**T**erza conversione del popolare coin-op targato Konami, dopo quelle per Mega Drive e per Mega CD, *Lethal Enforcers*, così come nelle versioni per le due console Sega, viene distribuito in una confezione contenente il *Justifier*, ossia il bizzarro pistolone in plastica rosa o azzurrina. Il gioco è basilarmente identico alle versioni sopra citate: ricordiamo che si tratta fondamentalmente di uno sparatutto sullo stile del buon vecchio *Operation Wolf*, in cui la visuale è soggettiva e l'unica cosa che il giocatore controlla sullo schermo è la posizione del proprio mirino. In sostanza, si tratta di far uso della propria arma per colpire ogni nemico il più velocemente possibile, prima che questi abbia il tempo di aprire a sua volta il fuoco su di noi. Occasionalmente, alcuni innocui passanti attraverseranno lo schermo di corsa: è assolutamente vitale riuscire a evitarli. Il gioco si snoda attraverso cinque livelli di azione pura e frenetica: si passa da una rapina alla National Bank, a una guerra tra bande nelle affollate vie di Chinatown, a un'azione antiterrorismo per liberare un gruppo di passeggeri prigionieri su un aereo dirottato. Concludono la serie una missione anti-droga nel porto di New

York e un'irruzione in una fabbrica clandestina di armi chimiche destinate al Medio Oriente. Ogni schema si conclude con l'immane boss di fine livello e con uno schema bonus in cui si ha occasione di affinare la propria mira esercitandosi nel poligono di tiro della polizia. Un altro punto di forza del gioco sta nella varietà delle armi impiegate: oltre alla pistola d'ordinanza, con cui ogni livello ha inizio, si ha la possibilità di raccogliere: una 44 Magnum, una pistola automatica, un fucile a pompa, un fucile lancigranate, un fucile automatico e una mitraglietta UZI da 9mm. La differenza che caratterizza questa conversione è la possibilità, offerta al giocatore, di scegliere l'ordine con cui affrontare i vari livelli, senza essere obbligati a rispettare una sequenza imposta dal computer, caratteristica, questa, che è particolarmente apprezzabile se si tiene conto della difficoltà del gioco. Dato l'alto grado di violenza che il gioco, in qualche modo, comporta, *Lethal Enforcers* è idealmente dedicato a un pubblico "maturo". Sono convinto invece, che proprio i più giovani possano gradirlo, grazie alla sua grande semplicità e immediatezza, nonché all'ottima grafica.

• Vordak



gangster escono da ogni possibile nascondiglio, pronti a farvi la pelle. Evitate di restare senza pallottole.



Nella fabbrica di armi chimiche dovrete fare molta attenzione a non colpire gli innocenti passanti.

## COMMENTO



Fosse uscito qualche mese fa, in contemporanea con le versioni Mega Drive e Mega CD, avrebbe certamente fatto più scalpore, anche se, ovviamente, la qualità di un gioco non dipende dalla sua data di pubblicazione. Devo dire, in tutta franchezza, che sebbene non vada pazzo per questo genere di giochi, questo *Lethal Enforcers* mi ha convinto: la grafica è assolutamente impeccabile, così come il sonoro. La giocabilità è rimasta immutata, se giocato con la pistola, mentre è leggermente migliorata rispetto alla versione Sega per quanto riguarda il joypad, grazie a una maggiore velocità con cui il mirino si muove sullo schermo. Inoltre, la possibilità di scegliere l'ordine con cui affrontare i vari livelli aumenta in maniera non irrilevante la longevità del gioco e contribuisce a fare di *Lethal Enforcers*, nel suo complesso, un buon titolo, certamente consigliabile a chi desidera acquistare un gioco non troppo impegnativo (dal punto di vista neuronale, intendo) ma divertente, specie se giocato in coppia.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Lethal Enforcers**  
Casa **Konami**  
Distribuzione **Ufficiale**  
N° Giocatori **1/2**  
Continua? **6**  
Livelli di difficoltà **3**

## SPARATUTTO

| GRAFICA                                               | SONORO                                                  | GIOCAB                                         | SFIDA                                                                      |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <br>Ottimi gli sfondi digitalizzati, buoni gli sprite | <br>Soprattutto efficace e, in generale, ben campionato | <br>Ottima, specie se giocato con il Justifier | <br>Non male, specie se tiene conto della possibilità di giocare in coppia |



## SOTTO CONTROLLO

Per muovere il mirino sullo schermo

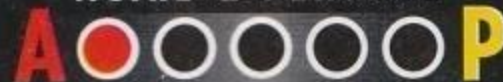
Per sparare



Mette il gioco in pausa

Per ricaricare

AGIRE & PENSARE





# GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI IL PRIMO  
CENTRO SPECIALIZZATO IN  
GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE  
DI CORSI E TORNEI



ISCRIVITI AL  
"GIOCO E STRATEGIA  
CLUB"  
PER IL 1994



(TELEFONA PER INFORMAZIONI)

## SUPERNINTENDO

VERSIONE ITALIANA LINEA GIG

ADDAMS II  
SUPER TENNIS  
GOOF TROOP  
S. JAMES POND  
MECHWARRIOR  
CONGO'S CAPER  
BLUES BROTHERS  
S. ADV. ISLAND  
TINY TOONS  
LEMMINGS

S. CASTELVANIA 4  
FINAL FIGHT II  
S. WWF WRESTLE  
ALIEN 3  
BUBSY  
S. STRIKE GUNN.  
BATTLE TOADS II  
S. ALESTE  
G. FOREMAN BOX  
BART'S  
NIGHTMARE

FAVOLOSA  
OFFERTA  
TUTTO A  
LIRE 60.000

## • NEAPOLIS '94 •

CONVENTION PER IL GIOCO  
NAPOLI 6 - 7 - 8 MAGGIO  
MOSTRA D'OLTREMARE

TORNEI - MOSTRE - DIBATTITI DI:  
VIDEOGIOCHI - FUMETTI - GIOCHI

AL SUD LA PIU' GRANDE  
MANIFESTAZIONE DEL SETTORE

• CHIEDI SUBITO IL PROGRAMMA  
ED I MODULI D'ISCRIZIONE •

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE  
SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

**CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI**

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER ISCRIVERSI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE

NOME: .....  
COGNOME: .....  
INDIRIZZO: .....  
CITTÀ: ..... CAP: .....  
TELEFONO: .....  
ETÀ: .....

VENDITA DIRETTA E CORRISPONDENZA

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE



# BATTLETANK 2



La megaproduzione americana "Gulf War" di G. Bush è stata il più gran successo della stagione '90-'91.

Uno spettacolo grandioso che ha riscosso un travolgente successo. Purtroppo il sequel "Gulf War II: the revenge", affidato all'esordiente B. Clinton, è stato un vero e proprio flop in termini di audience.

**E**così, questo *Super Battletank 2* perde un po' del suo mordente pubblicitario: doveva essere ambientato nel bel mezzo di un conflitto in pieno svolgimento e invece non può proporre altro che una serie di missioni a generico sfondo mediorientale, in cui un generico nemico invade una generica "no fly zone". Come è evidente, la situazione è grave: urge l'intervento dei Buoni Alleati che rispediscano a suon di cannonate i Brutti Cattivi Coi Baffi entro i confini loro imposti. Tanto per cambiare, cari videogiochi, anche questa incombenza ricade su di voi. Mettete casco e mimetica e prendete i comandi di un M1 Abrams 2, comincia SB2.

Come già accennato, il gioco è strutturato in missioni, 16 per la precisione, come i megabit

della cartuccia. All'inizio di ogni missione riceverete dal Comando Alleato ordini precisi con le specifiche degli obiettivi nemici da localizzare e distruggere. Il briefing è rappresentato da una schermata piuttosto banale che raffigura un Centro Operativo pieno di terminali, con un enorme display sullo sfondo (il tutto è drammaticamente simile alle location del film "War Games"). Una volta ricevuti gli ordini vi ritroverete ai comandi del M1A2. La cabina presenta in un unico colpo d'occhio tutte le informazioni disponibili e l'intero set di comandi: il tachimetro, il livello del carburante, il tipo d'arma selezionata e le munizioni rimaste, il radar che visualizza le unità nemiche nelle vicinanze, l'indicatore dei danni, il computer di bordo e un display a scorrimento che riporta i messaggi del quartier generale. La parte dello schermo che è occupata staticamente dall'immagine fissa dell'abitacolo rappresenta almeno il 65% del totale, cosicché l'unica rappresentazione dinamica del mondo esterno è data da tre striminzite finestre che si affacciano su un panorama che sarebbe eufemistico definire monotono.

Distese interminabili di sabbia eternamente uguali scorrono sotto i cingoli con l'unica variante delle ambientazioni notturne o crepuscolari che talora si alternano, di missione in missione, a quelle diurne.

• Pentothal



Bingo! Roger! Centro! Ok, Ronnie, anche questo puzzone è passato ai più. Torniamo pure da mamma.



Cala la sera sul deserto ma non c'è quiete per i nostri eroi carristi: ecco un altro elicottero da tirar giù.

## COMMENTO

SN

Ricordate *Battle Zone*? Quel coin-op dell'Atari con grafica vettoriale "wire-frame": lo schermo era nero e le linee erano verdi.

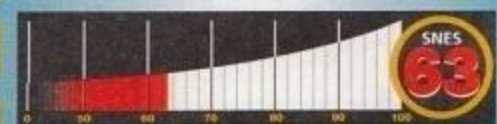
Era semplice e divertente. Oggi *Super Battletank 2* non è altro che il propinquo di *Battle Zone*; ha un sacco di cose in più: ci sono più armi, ci sono gli aerei che vi soccorrono quando siete in difficoltà, ci sono i sistemi a infrarossi per la visione notturna, ci sono le cortine di fumo che vi sottraggono alla vista dei nemici... ma non c'è più il divertimento. Non che sia troppo facile, anzi, è piuttosto difficile, ma la struttura di gioco resta sempre la stessa: vai sul nemico, spara, spara, spara, spara, BUM, vai su un altro nemico... e così via. L'aspetto strategico di pianificazione delle missioni è pressoché nullo. In pratica SB2 potrà riscuotere qualche consenso solo presso i giocatori più metodici, riflessivi e sistematici e a costoro è dedicato il voto tutto sommato sufficiente. Meglio, molto meglio *Battle Zone*.

## SCHEDA TECNICA

Titolo **Super Battletank 2**  
Casa **Absolute**  
Distribuzione **Import**  
N° Giocatori **1**  
Continua? **Password**  
Livelli di difficoltà **1**

## SPARATUTTO

| GRAFICA                                      | SONORO                                                       | GIOCAB                                        | SFIDA                                                       |
|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| C'è ben poco e quel poco è banale e monotono | Qualche botto, qualche sirena e poco più. Appena sufficiente | Il tank si guida abbastanza bene, per fortuna | Diventa anche difficile, ma la meccanica è sempre la stessa |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P



ORA PUOI VINCERE LA TUA SFIDA A  
**"MORTAL KOMBAT"**  
 DEVI SEMPLICEMENTE USARE I SEGUENTI CODICI



### SUPER NINTENDO

Scrivere i codici esattamente nell'ordine mostrato qui di seguito

|      |      |
|------|------|
| DEAD | CODE |
| 80E6 | 9B08 |
| 08C2 | 30A2 |
| 0000 | A916 |
| 009F | 3014 |
| 80E8 | E8E0 |
| 0800 | D0F2 |
| 2808 | E220 |
| 9C21 | 215C |
| A1E6 | 8000 |

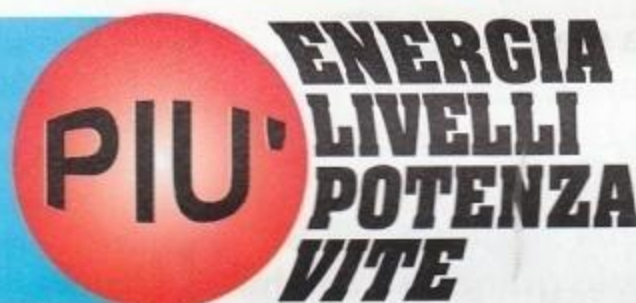
Infurierà una cruenta battaglia piena di sangue!!

### MEGA DRIVE

Scrivere i codici esattamente nell'ordine mostrato qui di seguito

|            |                                          |
|------------|------------------------------------------|
| FFAB8B0002 | Avanza di livello                        |
| FFCAB90078 | Energia infinita per il giocatore 1      |
| FFAC7E0099 | Tempo illimitato                         |
| FFFF570000 | Cruentissima battaglia piena di sangue!! |

E molti altri ancora



Vinci questa e molte altre sfide con i tuoi giochi preferiti. Migliaia di codici a tua disposizione!!

## Ed inoltre

**MEGA CHEATS**

**DEAD CODES**

**FUNZIONE MOVIOLA**

**ADATTATORE UNIVERSALE**

**PERSONALIZZA IL TUO GIOCO**

**CHEAT SYSTEM UNIVERSALE**

Puoi inserire fino a 100 CHEATS differenti per ogni gioco e tutti in una volta!! Tutto e insieme: vite infinite, energia illimitata, mosse speciali, schermi segreti, iper velocità, armi illimitate e molti altri.

Con lo speciale generatore di "DEAD CODES" puoi riscrivere intere parti del gioco ottenendone il controllo totale.

Ora puoi avere il controllo totale sulla velocità del gioco.

Puoi usare tutte le cartucce d'importazione presenti e future sulla console europea ed in più di utilizzare i giochi europei sulle console d'importazione.

Migliaia di CHEAT CODES a tua disposizione ed in più la funzione "GAME TRAINER". I giochi non avranno più segreti!!

Puoi utilizzare i medesimi CHEATS sulle versioni Europee, Americane e Giapponesi dei giochi.

## DIVENTA CAMPIONE CON ACTION REPLAY 2!!

Disponibile nei migliori negozi nelle versioni

**MEGA DRIVE**

L. 125.000

**SUPER NINTENDO**

L. 125.000

**GAME GEAR**

L. 100.000

**GAME BOY**

L. 88.000

Prezzo al pubblico

**ACTION REPLAY**  
È UN PRODOTTO



Distributore esclusivo per l'Italia



NUOVI NUMERI:  
TEL. 081/929922 - FAX 081/929821

IMPORT FROM JAPAN



# SPACE ACE



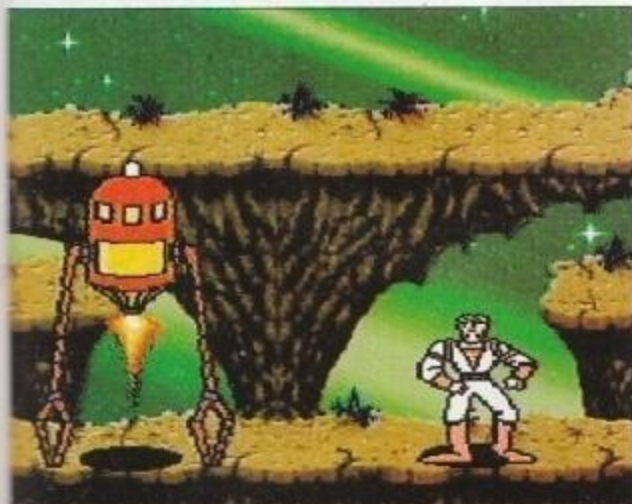
**Eccomi di nuovo dinanzi a uno di quei titoli che farà discutere, creando due diverse scuole di**

**pensiero: quella formata dai giocatori più scaltri e calmi di questo mondo e quella formata dai giocatori più irrequieti e meno precisini.**

**P**ur possedendo un soprannome che dà l'immagine di una tranquilla e dolce bambina che vive sui monti, dalle rosee guanciotte paffutelle e dalla vita felice e spensierata, non dovete tralasciare di considerare un piccolo ma alquanto rilevante particolare: è solo un soprannome! Anch'io, Heidi, son legata alla frenesia che la caotica vita di città offre: inquinamento acustico, ambientale, traffico infernale delle ore di punta, per non parlare dei mezzi pubblici super affollati (e quando ti va peggio, ti ritrovi col naso sotto l'ascella di qualcuno che non ha ancora scoperto il sapone, sigh!). Apparentemente potrebbe sembrare che io stia dando i numeri, ma vi assicuro che tutto questo preambolo ha a che vedere con la recensione. Ebbene, dopo tutto quello a cui sono sottoposta, il minimo che mi aspetto quando finalmente riesco a sedermi davanti alla console è qualche ora di puro, sano e semplice divertimen-

to senza troppe inutili complicazioni. Purtroppo con *Space Ace* questo non accade, in quanto il gioco è improntato sullo stile "se canni non te la perdono!". La dinamica di gioco di questo platform è quella che caratterizza l'80% dei giochi, vale a dire che vestirete i panni di Dexter che, guardacaso, dovrà salvare la principessa Kimmy (nonché l'intero pianeta terra) dalle grinfie di... ma come cavolo si chiama quel ciccione blu, pelato e con l'orecchino? (Borf, James Borf! NdRandom). Affronterete schermate in cui interagirete al 100% sul protagonista e altre dove, trascinati dallo scrolling, avrete l'opportunità di compiere solo alcune precise e ben determinate mosse. Più sarete scaltri e soprattutto dotati di ottima memoria, più schermate supererete, tenendo presente che avrete a disposizione 5 vite da sprecare per le innumerevoli sequenze che dovrete superare. Ai primi 500.000 punti otterrete una vita extra, stessa cosa per il primo e tutti i successivi milioni di punti che riuscirete a fare, e vi assicuro che ogni vita elemosinata sarà utilizzata. Inoltre, in alcuni punti troverete dei power-up che vi daranno energia (premendo il tasto L), oltre ad alcuni dischi che, a seconda del colore, ripristineranno l'arma nel caso sia danneggiata, daranno più potenza al raggio laser, faranno vincere una vita... Forse potrò sembrare un po' troppo di parte nel giudicare *Space Ace*, ma voi tenete sempre presente che errare è umano, che non sbaglio "quasi" mai e, soprattutto, che sono io il redattore!!!

• Heidi



Non sempre occorre battersi per poter proseguire... a volte basta soltanto un po' di ingegno!



A volte aggirare l'ostacolo può essere molto più vantaggioso che non affrontare inutili pericoli.

## COMMENTO



*Space Ace* è un titolo che non mi ha particolarmente entusi. Avrei anche potuto chiudere un occhio sulla grafica non del tutto eccellente e sui fondali un po' piatti, ma ciò a cui non si può trascurare di storcere il naso è lo stress causato dalla ripetitività alla quale si è costretti per forza di cose.

L'unica carta vincente in questo gioco sono la ferrea memoria quando dovrete ricominciare tutto dal principio e la scaltrezza nel realizzare in una frazione di secondo quella che potrebbe essere la mossa vincente. Ciò non toglie che ad alcuni di voi il gioco possa piacere (vuoi perché siete dei maghi in questo genere, vuoi perché amate qualcosa di diverso dal solito) ed è a queste persone che consiglio l'acquisto della cartuccia, a quelli un po' più sornioni, che come me amano i generi dove non è necessario una notevole dose di fortuna per proseguire, consiglieri vivamente di andare a casa di qualche amico che rientri nella precedente categoria a provare prima di acquistare, *Space Ace*... che rimane, a mio avviso, un titolo decisamente scadente.

## SCHEDA TECNICA

Titolo Space Ace  
Casa Empire Software  
Distribuzione Ufficiale  
N° Giocatori 1  
Continua? Si  
Livelli di difficoltà 3

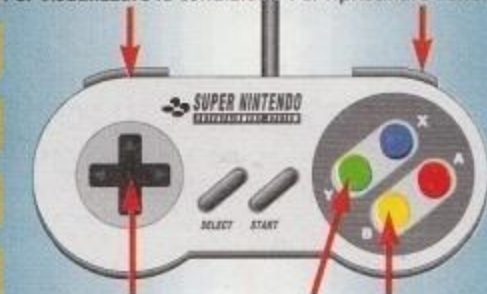
## PIATTAFORME

| GRAFICA                                                     | SONORO                               | GIOCA                               | SFIDA                                      |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------|
| Carini gli sprite dei personaggi ma un po' spogli i fondali | Sufficiente, ma nulla di eccezionale | Irritante controllo del personaggio | Troppo difficile per i miei gusti, però... |



## SOTTO CONTROLLO

Per visualizzare le condizioni Per ripristinare l'energia



Per muovere Dexter Per sparare Per saltare

AGIRE & PENSARE





## GAME GEAR

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| NBA JAM (ITA)               | 90.000 |
| DONALD DUCK 2 (JAP)         | 65.000 |
| SIMPSON SPACE MUTANTS (ITA) | 49.000 |
| LEMMINGS (ITA)              | 49.000 |
| DEFENDER OF OASIS (ITA)     | 49.000 |
| OFF ROAD (ITA)              | 49.000 |
| OUT RUN (ITA)               | 49.000 |
| FOREMAN'S KO (ITA)          | 49.000 |
| SENSIBLE SOCCER (ITA)       | 62.000 |
| MC GLOBAL GLADIATOR (ITA)   | 59.000 |
| AK BATTLER (ITA)            | 49.000 |
| WIMBLEDON (ITA)             | 59.000 |
| SPIDERMAN (ITA)             | 49.000 |
| HOOK (ITA)                  | 78.000 |
| CHUCK ROCK (ITA)            | 59.000 |
| SOLITAIRE POKER (ITA)       | 49.000 |
| DRACULA (ITA)               | 69.000 |
| POPILS (ITA)                | 59.000 |
| E. HOLYFIELD BOX (ITA)      | 49.000 |
| S. MONTANA FOOTBALL (ITA)   | 59.000 |
| STRIDER RETURNS (ITA)       | 82.000 |
| SHINOBI II (ITA)            | 59.000 |
| F1 (ITA)                    | 82.000 |
| PREDATOR 2 (USA)            | 69.000 |
| PSYCHIC WORLD (ITA)         | 49.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS (JAP)     | NEW    |
| ALADDIN (JAP)               | NEW    |

## NINTENDO 8 bit

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| ADDAMS FAMILY 2 (ITA)             | 89.000 |
| BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (ITA) | 59.000 |
| MEGAMAN 3 (ITA)                   | 59.000 |
| TROLLS IN CRAZYLAND (ITA)         | 59.000 |
| TALESPIR (ITA)                    | 89.000 |
| KIRBY'S ADVENTURE (ITA)           | 59.000 |
| ROOLAND (ITA)                     | 59.000 |
| THE BLUES BROTHERS (ITA)          | 59.000 |
| NIGEL MANSELL (ITA)               | 99.000 |
| ELITE (ITA)                       | 49.000 |
| PARASOL STAR (ITA)                | 59.000 |
| TURRICAN (ITA)                    | 79.000 |

## JAGUAR

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| RAIDEN (USA)             | 130.000 |
| TREVOR Mc FUR (USA)      | 130.000 |
| DINO DUES (USA)          | 130.000 |
| ALIEN VS. PREDATOR (USA) | 130.000 |

## GAME BOY

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| WINTER OLYMPICS (USA)    | 59.000 |
| SUPER KICK OFF (ITA)     | 45.000 |
| PRINCE OF PERSIA (ITA)   | 45.000 |
| SENSIBLE SOCCER (ITA)    | 69.000 |
| SUPER MARIO 3 (USA)      | NEW    |
| EMPIRE STRIKE BACK (USA) | 59.000 |
| JURASSIC PARK (USA)      | 59.000 |
| SUPER MARIO LAND 2 (USA) | 65.000 |
| NEW CHESSMASTER (USA)    | 59.000 |
| CHAMPIONSHIP POOL (USA)  | 65.000 |

## NEO GEO

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| GHOST PILOT (USA)       | 100.000 |
| ART OF FIGHTING 2 (USA) | 490.000 |
| NINJA COMMANDO (USA)    | 120.000 |
| CYBER LIP (USA)         | 75.000  |
| SPIN MASTER (USA)       | 500.000 |
| KING OF MONSTER (USA)   | 120.000 |
| NINJA COMBAT (USA)      | 100.000 |
| CROSSED SWORD (USA)     | 140.000 |

## 3DO

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| LEMMINGS (USA)             | 125.000 |
| BATTLECHESS (USA)          | 125.000 |
| TOTAL ECLIPSE (USA)        | 130.000 |
| TWISTED (USA)              | NEW     |
| MONSTER MANOR (USA)        | 130.000 |
| MICROCOSM (USA)            | 130.000 |
| OUT OF THIS WORLD (USA)    | 130.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL (USA) | 130.000 |
| SEWER SHARK (USA)          | NEW     |
| STELLAR SEVEN (USA)        | 125.000 |

## MEGA CD

|                       |         |
|-----------------------|---------|
| MAD DOG Mc CREE (USA) | 120.000 |
| MICROCOSM (USA)       | 130.000 |
| JURASSIC PARK (USA)   | 130.000 |
| DRAGONS LAIR (USA)    | 130.000 |
| SEWER SHARK (ITA)     | 125.000 |
| DUNE (USA)            | 130.000 |
| THUNDER HAWK (ITA)    | 125.000 |
| CHUCK ROCK (USA)      | 90.000  |
| MONKEY ISLAND (USA)   | 110.000 |
| NINJA WARRIORS (JAP)  | 79.000  |

## SUPER NINTENDO

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| ALIEN 3 (ITA)             | 99.000  |
| S. ADVENTURE ISLAND (ITA) | 89.000  |
| CONGO'S CAPER (ITA)       | 89.000  |
| ADDAMS FAMILY 2 (ITA)     | 99.000  |
| BUSSY (ITA)               | 99.000  |
| MECH WARRIOR (ITA)        | 79.000  |
| GOOF TROOP (ITA)          | 79.000  |
| FINAL FIGHT 2 (ITA)       | 79.000  |
| BLUES BROTHERS (ITA)      | 79.000  |
| TINY TOONS (ITA)          | 89.000  |
| CASTELVANIA 4 (ITA)       | 79.000  |
| S. MARIO ALL STAR (ITA)   | 125.000 |
| SUPER TENNIS (ITA)        | 79.000  |
| SUPER MARIO KART (ITA)    | 110.000 |
| STRIKER (ITA)             | 145.000 |
| YOUNG MERLIN (ITA)        | 150.000 |
|                           | 145.000 |

|                               |         |
|-------------------------------|---------|
| SENSIBLE SOCCER (ITA)         | 125.000 |
| ASTERIX (UK - PAL)            | 99.000  |
| PUTTY (UK - PAL)              | 99.000  |
| TRODDERS (UK - PAL)           | 99.000  |
| WOLFSTEIN 3D (UK - PAL)       | 135.000 |
| ALADDIN (UK - PAL)            | 155.000 |
| POWER MONGER (UK - PAL)       | 99.000  |
| MR. NUTZ (UK - PAL)           | 125.000 |
| EQUINOX (UK - PAL)            | 130.000 |
| SKYBLAZER (UK - PAL)          | 120.000 |
| JIMMI CONNORS (ITA)           | 89.000  |
| ACTRAISER 2 (USA)             | 99.000  |
| LOST DIMENSION (USA)          | 135.000 |
| CAPTAIN AMERICA (USA)         | 99.000  |
| SPIDERMAN PER X MEN (USA)     | 99.000  |
| CHAMPIONSHIP POOL (USA)       | 120.000 |
| LETHAL ENFORCE + GUN (USA)    | 165.000 |
| CHOPFLIFTER 3 (USA)           | 110.000 |
| RABBIT RAMPAGE (USA)          | 135.000 |
| MICKY ULTIMATE (USA)          | 130.000 |
| JOHN MADDEN '94 (USA)         | 125.000 |
| NHL HOCKEY '94 (USA)          | 125.000 |
| BOMBER MAN (USA)              | 145.000 |
| WORLD SOCCER '94 (USA)        | 120.000 |
| WINTER OLYMPICS (USA)         | 135.000 |
| METAL MARINES (USA)           | 150.000 |
| MEGA MANX (USA)               | 140.000 |
| PALADIN'S QUEST (USA)         | 145.000 |
| TMNT TOURNAMENT FIGHTER (USA) | 140.000 |
| SIM ANT (USA)                 | 140.000 |
| EQUINOX (USA)                 | NEW     |
| EYE OF THE BEHOLDER (USA)     | NEW     |
| UNTOUCHEBLES (USA)            | NEW     |
| UNDERCOVER COPS (USA)         | NEW     |
| TURN AND BURN (USA)           | NEW     |
| SPEED RACER (USA)             | NEW     |
| FIDO DIDO (USA)               | NEW     |
| SUPER DRAKKEN (USA)           | NEW     |
| SPELL CRAFT (USA)             | NEW     |
| WINTER EXTREME (USA)          | NEW     |
| BASTARD (JAP)                 | 215.000 |
| TEKKAMAN BLADE (JAP)          | 145.000 |
| F1 EXAUSTET 2 (JAP)           | 99.000  |
| MORTAL KOMBAT (JAP)           | 150.000 |
| KENZ (JAP)                    | 180.000 |
| NIGEL MANSELL (JAP)           | 120.000 |
| ALIENS VS. PREDATOR (JAP)     | 99.000  |
| SENGOKU (JAP)                 | 99.000  |
| R TYPE 3 (JAP)                | 150.000 |
| PRINCE OF PERSIA (JAP)        | 99.000  |
| DEATH BRADE (JAP)             | 99.000  |

## MEGADRIIVE

|                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER (ITA) | 120.000 |
| NBA JAM (ITA)                   | 125.000 |
| SENSIBLE SOCCER (ITA)           | 110.000 |
| F1 (ITA)                        | 130.000 |
| LETHAL ENFORCE + GUN (ITA)      | 170.000 |
| TOE JAM EARL 2 (ITA)            | 130.000 |
| ALADDIN (ITA)                   | 120.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS (ITA)         | 140.000 |
| NHLPA HOCKEY '94 (ITA)          | 120.000 |
| NIGEL MANSELL (USA)             | 115.000 |
| PRINCE OF PERSIA (USA)          | 120.000 |
| PEBBLE BEACH GOLF (USA)         | 110.000 |
| ZOO (ITA)                       | 110.000 |
| ADDAMS FAMILY (ITA)             | 120.000 |
| ANOTHER WORLD                   | 69.000  |
| WORLD CLASS GOLF (ITA)          | 59.000  |
| THUNDER FORCE IV (ITA)          | 69.000  |
| SIDE POCKET (JAP)               | 69.000  |
| CALIFORNIA GAME (ITA)           | 59.000  |
| SPEEDBALL 2 (ITA)               | 69.000  |
| STREET FIGHTER 2 (JAP)          | 125.000 |
| DRAGON'S REVENGE (ITA)          | 115.000 |
| GAUNTLET IV IV (USA)            | 120.000 |
| XENON 2 (ITA)                   | 59.000  |
| VIRTUAL RACING (JAP)            | NEW     |
| STREET OF RAGE 3 (JAP)          | 135.000 |
| CASTELVANIA (USA)               | NEW     |
| MEGA TURRICAN (USA)             | NEW     |
| GOOPY (USA)                     | NEW     |

## MASTER SYSTEM

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| SENSIBLE SOCCER (ITA)    | 85.000 |
| DONALD DUCK 2 (ITA)      | 82.000 |
| NEW ZEALAND STORY (ITA)  | 59.000 |
| SPIDERMAN (ITA)          | 49.000 |
| CASTLE OF ILLUSION (ITA) | 59.000 |
| DONALD DUCK (ITA)        | 59.000 |
| WIMBLEDON 2 (ITA)        | 49.000 |
| GP RIDER (ITA)           | 59.000 |
| ADDAMS FAMILY (ITA)      | 82.000 |
| ASTERIX (ITA)            | 82.000 |
| STRIDER 2 (ITA)          | 59.000 |
| ALTERED BEAST (ITA)      | 49.000 |
| CALIFORNIA GAMES 2 (ITA) | 59.000 |
| BATMAN RETURN (ITA)      | 59.000 |
| TERMINATOR (ITA)         | 49.000 |
| SUPERMAN (ITA)           | 59.000 |
| KICK OFF (ITA)           | 59.000 |
| DESERT STRIKE (ITA)      | 82.000 |
| INDIANA JONES (ITA)      | 59.000 |
| ALIEN 3 (ITA)            | 49.000 |
| LEMMINGS (ITA)           | 59.000 |
| ESWAT (ITA)              | 49.000 |
| PIT FIGHTER (ITA)        | 59.000 |
| R - TYPE (ITA)           | 49.000 |
| RAINBOW ISLANDS (ITA)    | 59.000 |
| SHADOW DANCER (ITA)      | 49.000 |
| DICK TRACY (ITA)         | 49.000 |
| MICRO MACHINES (ITA)     | NEW    |
| ROAD RASH (ITA)          | NEW    |

# L , A R C O B A L E N O

Via Cassia, 6c  
ROMA  
tel.

06/33.33.486

PREZZI IVA  
COMPRESA

SPEDIZIONI  
IN TUTTA  
ITALIA





## NINJA OF THE "NTH" DIMENSION



**Cominciamo subito col dire che sul Game Boy gira roba del calibro di *Super Mario Land 1 & 2* e *Wario***

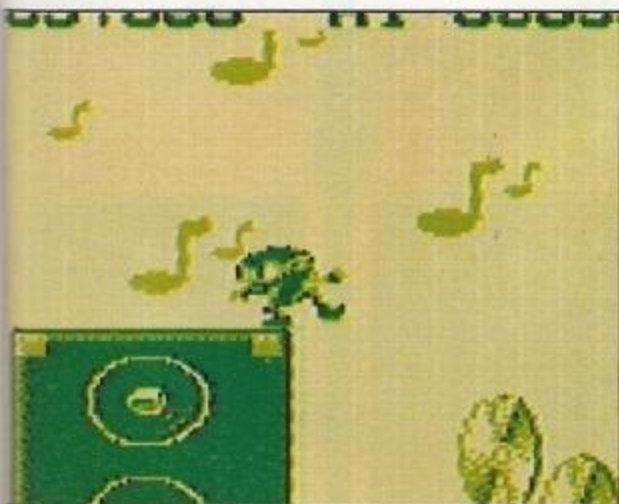
***Land*, che sono gli indiscussi signori del genere piattaforme. E poi, se permettete, il caro idraulico e le sue tartarughine sono decisamente più simpatici di... una formica!**

**A**h, no, scusate... Zool non è una formica, bensì un "Ninja dell'ennesima dimensione"! Ma peppiacere... A prima vista a me sembra una formica, e a guardarlo bene, dopo un po' sembra ancora di più una formica. Oltretutto un po' down dato che ha due zampe in meno. Eppoi basta con 'sta storia dei ninja! Abbiamo ninja dappertutto, nei videogiochi, nei telefilm, nei libri, nei fumetti, nelle motociclette, nei termosifoni, nelle melanzane!... Insomma, un po' di fantasia! Possibile che questa moda dei guerrieri delle tenebre nipponici non sia ancora passata? Comunque sia, volenti o nolenti, vi toccherà (a meno che non acquistiate il gioco, s'intende... E fareste anche bene, a mio parere) vestire i panni di un ninja dell'ennesima dimensione a forma di formica plurimutilata.

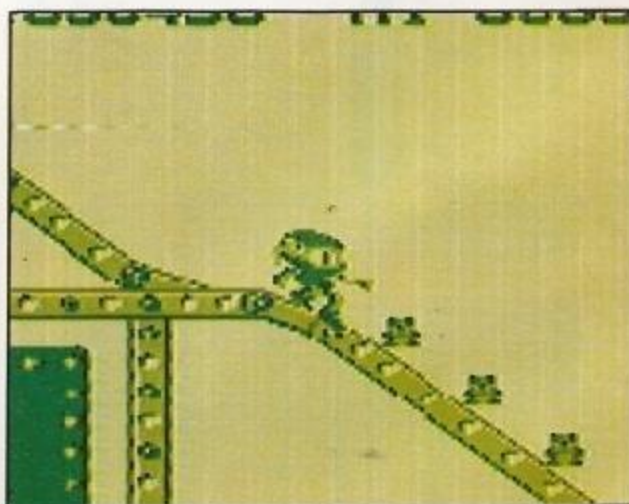
Non avrete niente di meglio da fare che saltellare e zompare qua e là lanciando le vostre micidiali stelle d'acciaio contro una caterva, una caterva e mezza di tarpani che, per motivi ignoti ai più, sono decisamente in...ati con voi. Zool è un gioco di piattaforme molto classico che non ha, a parte alcune animazioni del personaggio, molte idee innovative rispetto agli standard che ognuno di

noi si può aspettare da un titolo del genere. Dallo schermo di opzioni potrete scegliere se sentire gli effetti sonori, la musica o entrambi, se giocare a livello facile (avete cinque vite per "continua" e dovete raccogliere il 25% dei bonus), medio (quattro vite e il 50% dei bonus) o difficile (tre vite e il 75% dei bonus), e, naturalmente, il numero di "continua" (fino a un massimo di cinque). Potrete personalizzare il sistema di controllo (il "default" lo potete vedere nel box "sotto controllo") e quindi cominciare il gioco vero e proprio. Nello schermo di gioco, oltre alla scena in cui vi muovete, potrete vedere il vostro punteggio in alto a sinistra, la direzione dell'uscita rispetto alla vostra posizione, in basso a sinistra, la percentuale di bonus raccolti, di fianco, la vostra energia (rappresentata da tre cuoricini), il tempo a disposizione, in basso a destra, e, a fianco, in numero di vite rimaste. Non mancano certamente i punti di salvataggio all'interno di un livello, per non dover ricominciare da capo, nonché i bonus tra i più classici della categoria: la smart-bomb, un bonus per saltare più in alto, uno scudo di invulnerabilità e le vite-extra (nonché i cuoricini per ripristinare parte dell'energia perduta). I livelli da superare prima di arrivare ad affrontare il malvagio Krool sono quattro: il mondo dei dolci, quello della musica, il mondo della frutta e quello dei giocattoli, ognuno con musiche, nemici e boss di fine livello diversi. Purtroppo la giocabilità è minata da alcuni aspetti: in parte dalla scarsa visibilità dovuta alla poca perizia con cui alcuni particolari sono stati convertiti sullo schermo del Game Boy, in parte per l'altissimo grado di mortalità del gioco stesso, fin dai primi livelli e anche alla difficoltà più bassa. Rimane un gioco consigliabile esclusivamente a un pubblico di giovani appassionati dotati di molto tempo e una notevole dose di pazienza.

• **Scarlet**



Il livello musicale è sicuramente uno dei più simpatici dal punto di vista grafico, con amplificatori e CD.



Purtroppo, come potete notare da queste immagini, la grafica è un po' confusa e perde molti particolari.

## COMMENTO



Eh, sì... Non ci sono più i platform di una volta!... O forse non ci sono mai stati! Non ci stancheremo mai di ripeterlo: in un genere così inflazionato di titoli per la maggior parte assolutamente mediocri, sono veramente pochi quelli che riescono a emergere per originalità, per perizia di realizzazione o per profondità. E se Zool poteva essere un buon gioco, ad esempio, nella sua originale versione per Amiga, certamente nella conversione per Game Boy ha perso gran parte del suo fascino. Come già detto, la giocabilità non è eccessivamente elevata: il livello di difficoltà sembra molto alto, inoltre non si riesce sempre a capire con immediatezza e chiarezza ciò che sta succedendo sullo schermo (inevitabilmente si perdono dei particolari). Sinceramente penso che un amante dei giochi a piattaforme, proprio in quanto tale, si aspetti qualcosina di più, soprattutto dopo aver visto giochi come i già citati *Mario* e *Wario Land*, capolavori incontrastati del campo.

## SCHEDA TECNICA

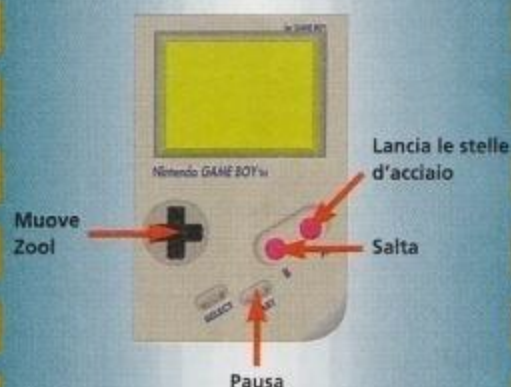
|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Titolo                | <b>Zool</b>      |
| Casa                  | <b>Gametek</b>   |
| Distribuzione         | <b>Ufficiale</b> |
| N° Giocatori          | <b>1</b>         |
| Continua?             | <b>5</b>         |
| Livelli di difficoltà | <b>3</b>         |

## PIATTAFORME

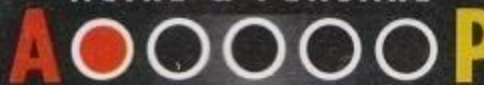
| GRAFICA                                                         | SONORO                                                      | GIOCAB                                                   | SFIDA                                         |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| Un po' confusa, anche se simpatica... Si poteva fare di meglio. | Molte musiche, alcune delle quali decisamente accattivanti. | È difficile controllare il nostro ninja alla perfezione. | Troppo difficile, fin dai primissimi livelli. |



## SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





# Game

# Game

| TITOLO | CASA | CONSOLE | DISTRIBUZ. | GENERE | GIOCATORI | CONTINUA | GRAFICA | SONORO | LIV. DIFF. | COMMENTO | VOTO |
|--------|------|---------|------------|--------|-----------|----------|---------|--------|------------|----------|------|
|--------|------|---------|------------|--------|-----------|----------|---------|--------|------------|----------|------|

|                                                                                       |              |      |           |           |     |      |       |      |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|-----------|-----------|-----|------|-------|------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|    | Arena        | GG   | Ufficiale | Sportivo  | 1   | Pass | 10/10 | 8/10 | 5 | Quando il coin-op di <b>NBA JAM</b> fece la sua comparsa in sala giochi non avrei mai immaginato che un giorno avrei potuto vedere lo stesso gioco su un portatile. Certo, la conversione per i sistemi domestici era da mettere in preventivo, e per le console a 16 bit era anche legittimo sperare in un ottimo risultato. Ma nessuno, credo, avrebbe osato chiedere una riproduzione così fedele e efficace anche sul piccolo display del Game Gear. E invece il risultato è proprio questo: in pratica, sembra di avere fra le mani un coin op in miniatura. La spettacolarità delle azioni è rimasta immutata e l'impatto grafico generale è sempre maestoso, anche sul minuscolo schermo a cristalli liquidi.                | <b>92</b> |
|  | King Records | SNES | Import    |           | 1/2 | Si   | 6/10  | 6/10 | 1 | Uno dei più brutti giochi di wrestling per SNES. L'animazione è pietosa, le collisioni degli sprite assurde, la giocabilità è nulla, e l'interesse è inesistente. Erano più belli i titoli per il mitico Commodore 64. Potrete scegliere se partecipare a due tipi di tornei, se fare una semplice esibizione contro il computer oppure una partita contro un vostro amico. Dovrete poi scegliere il vostro alter ego tra "ben" 9 brutti ceffi e salire sul ring per strapparvi di botte. Ci si accorge ben presto delle gravi lacune che presenta il gioco. Le prese sono pietose e i colpi solo quattro, non si capisce mai chi avrà il sopravvento sull'altro finché uno dei due non finisce a terra. Da evitare a ogni costo!!! | <b>29</b> |
|  | Hi Tech      | SNES | Import    | Educativo | 1   | No   | 7     | 6    | 3 | Vi avviso subito che si tratta di un gioco educativo, quindi se avete più di 5 anni e non avete figli potete anche evitare di continuare a leggere. Questa cartuccia è infatti un simpatico contenitore nel quale sono racchiusi alcuni dei più famosi giochi. Insieme a Pippo potete giocare a Master Mind, insieme a Paperina potete cimentarvi con il Memory oppure potete provare una rivisitazione del Simon grazie a Qui, Quo e Qua. Inoltre c'è lo spaccatutto e un classico puzzle game con i soliti mattoncini da spostare cercando di non rimanere incastrati. La realizzazione è ottima e i giochini sono sempre molto divertenti.                                                                                       | <b>75</b> |
|  | Meldac       | SNES | Import    | Flipper   | 1-4 | No   | 7     | 7    | 1 | Più che un classico flipper per computer questa sembra una simulazione di flipper. I tre flipper che avete a disposizione sono infatti perfettamente realizzabili nella realtà, e hanno anche il tipico schermo a fosfori rossi. Se da una parte gli appassionati apprezzeranno questo aspetto, dall'altra c'è da dire che forse ci si poteva aspettare qualcosa di più da un gioco per console. Tra l'altro quando c'è più di una pallina sullo schermo il gioco rallenta vistosamente con un effetto davvero fastidioso. Comunque è divertente e ben realizzato sul piano grafico/sonoro, per cui se siete dei fanatici del genere...                                                                                             | <b>65</b> |



## THE COMBATTRIBES

System3

AmigaCD32

...

Piattaforme

1

No

8/10

7/10

1



## SUPER PUTTY

System3

AmigaCD32

...

Picchiaduro

1/2

No

6/10

7/10

1



## INTERNATIONAL KARATE +

Spectrum Holobyte

Mega Drive

Import

Sparatutto

1/2

Passw

7/10

8/10

1



## THE CHAOS ENGINE (SOLDIERS OF FORTUNE)

Meldac/Case

SNES

Import

Guida

1

Sì

7/10

5/10

1



## ASTRO GO! GO!

Electronic Arts

MegaCD

Import

Sportivo

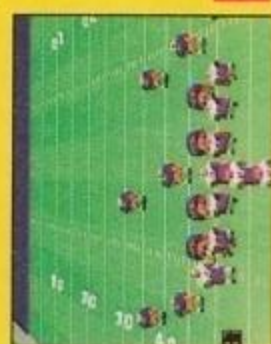
1/2

Passw

7/10

6/10

1



## B. WALSH COLLEGE FOOTBALL

70

TC è la conversione di un clone di Double Dragon uscito in sala giochi qualche anno fa. All'epoca avevo provato a farci qualche partita e personalmente ero rimasto decisamente disgustato, ma piaceva a un sacco di gente. Non dubito quindi che lo stesso possa valere per questa versione SNES. La grafica è decisamente fedele all'originale così come il pessimo controllo dei vari personaggi. In più è stato aggiunto un versus mode che vi permette di utilizzare tutti i cattivi del gioco, ma questo solo dopo averli sconfitti nel modo normale. In definitiva ottima conversione ma discutibile gioco di partenza.

82

Un gioco di piattaforme decisamente insolito e originale, già apparso per Amiga un po' di tempo fa con notevole successo. Controllerete un "putty", cioè una sorta di palla di materiale gommoso con diverse caratteristiche piuttosto divertenti: potrete allungarvi per raggiungere piattaforme troppo alte o troppo lontane, inglobare nemici e personaggi da salvare, gonfiarvi fino a scoppiare e distruggere tutti i nemici sullo schermo, rimbalzare, muovervi, naturalmente, e addirittura trasformarvi in altri esseri che avete inglobato e di cui avete assunto le proprietà fisiche. Se vi piace il genere non perdetelo.

75

Uno dei picchiaduro più famosi e più belli che siano mai usciti su Amiga (almeno fino a quelli della nuova generazione, primo fra tutti il mitico Mortal Kombat). Questa versione per CD32 è assolutamente fedele fin nei minimi dettagli a quella originale, ma forse proprio in questo sta il suo limite: il gioco è alquanto datato e riproporlo oggi senza apportare la minima miglioria grafica o sonora è alquanto rischioso e discutibile. Tutto sommato si tratta di un titolo più adatto ai vecchi nostalgici che ai nuovi giocatori, abituati a ben altri spettacoli.

82

Il mitico The Chaos Engine, famoso nella sua versione originale per Amiga e per la conversione per Super Nintendo con il titolo di Soldiers of Fortune, ritorna anche per i possessori di Mega Drive (sempre con il secondo titolo) con lo stesso brio e la stessa giocabilità. I livelli, i power-up, i personaggi (come mai nelle versioni per console il "priest" è diventato uno "scientist"?), i mostri, le difficoltà e i tesori rimangono assolutamente gli stessi. Se amate il genere sparatutto e vi piace la visuale dall'alto, questo gioco potrà sicuramente regalarvi numerose ore di puro e semplice divertimento.

60

Astro Gogo non è altro che un pallido emulo di F-Zero e Super Mario Kart messi insieme. A bordo di uno dei 5 veicoli disponibili dovrete gareggiare in 3 coppe astrali diverse o scegliere se tentare di stabilire il record su una pista. I concorrenti non vi renderanno certo la vita facile, cercando di buttarvi fuori o di colpirvi con i vari bonus a disposizione. Dal punto di vista tecnico il gioco non è malaccio; il problema è che non offre veramente niente di nuovo rispetto a F-Zero a parte qualche bonus. Anzi... direi che è piuttosto noioso! Vi conviene risparmiare per acquistare qualcosa di più appetibile.

83

Ancora un gioco di Football Americano, questa volta su CD. Lo stile di gioco è identico alle ultime puntate targate John Madden, ma le squadre impegnate stavolta escono direttamente dalle università americane. Niente di nuovo dunque e, volendo essere fiscali, è difficile che noi abitanti della penisola del Bel Paese interessino le squadre universitarie, anche se nelle loro annate migliori. Sicuramente, a chi piace particolarmente questo sport, sia esso su cartuccia o su CD, consigliamo di rivolgersi al buon vecchio John Madden, anche perché questo titolo non è altro che una copia con formazioni diverse. Rimane comunque un ottimo titolo di Football, se la cosa vi interessa.



# COIN-OP

**Che cosa hanno in comune giochi così diversi tra loro come D&D: Tower of Doom, Ridge Racer e Traxton? Non lo sapete? Bene, ve lo dico io: assolutamente niente, se non il fatto che per giocarli spenderete una carrellata di soldi. Ma bando alle ciance, devo andare a ritirare l'ultimo modello di spada magica dal mio fornitore di fiducia.**

## **Dungeons & Dragons: Tower of Doom (SSI)**

**M**olti di voi conosceranno il gioco di ruolo da cui è stato tratto questo Coin Op, l'ormai mitico D&D (il capostipite dei giochi di ruolo Fantasy). La struttura dell'arcade è del tutto identica a quella della versione in scatola e cerca di rispettarne le regole nel modo più realistico possibile (con ovvi limiti, naturalmente). *Dungeons & Dragons* (il Coin Op) ricorda per molti suoi aspetti *Golden Axe 2*. Dopo aver inserito il gettone nell'apposita fessura (questo non prima di aver ammirato la bellissima presentazione), potrete selezionare il tipo di personaggio con cui giocare tra i quattro disponibili: un'Elfa "Guerriera maga", un Nano "Guerriero", due Umani, un "Chierico" e un "Guerriero". Ogni personaggio possiede caratteristiche fisiche che lo differenziano e che lo rendono più o meno abile a combattere o a lanciare incantesimi. Gli unici due personaggi in grado di lanciare incantesimi sono il Chierico e l'Elfa, mentre il Nano e il Guerriero possono utilizzare solo le pergamene magiche che i mostri lasceranno cadere una volta uccisi, o che troverete in casse e forzieri disseminati qua e là. Oltre alle pergamene potrete trovare anche svariate pozioni magiche per curarvi, per aumentare le vostre caratteristiche fisiche e con altri misteriosi

effetti; troverete anche oggetti come stivali della velocità o armature magiche, da utilizzare per diventare ancora più letali. Per gestire il vostro eroe vi sono stati messi a disposizione 4 pulsanti, uno per portare i colpi, un altro per saltare, il terzo per usare le armi a distanza e gli incantesimi, mentre il quarto serve per selezionare quale oggetto, arma a distanza o incantesimo utilizzare premendo il terzo pulsante. Il numero di volte che potrete utilizzare oggetti e incantesimi è segnalato a lato del nome dell'oggetto o della magia selezionata. Lo scorrimento dello schermo è identico a quello usato per *Golden Axe*, gli sprite sono fluidi nei movimenti che possono compiere e risultano meglio disegnati, con più frame di animazione rispetto a quelli apparsi nei giochi dello stesso genere precedenti a questo. I punti di forza di questo Coin Op sono la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente (con due macchine collegate in parallelo), con un personaggio diverso creando così un vero e proprio gruppo di eroi che si aiutano a vicenda. Altra cosa interessante è la possibilità, come già era presente in *Golden Axe 2* di finire il gioco seguendo strade diverse, compiendo delle scelte (che risultano molto numerose) di comportamento del vostro personaggio in determinate situazioni di gioco. I



In lotta con un drago, fortunatamente non è munito di scaglie, sarebbe senz'altro più resistente.

mostri che dovrete affrontare sono rigorosamente presi dal gioco originale: Manticore, Coboldi, Orchi e Orchetti, Draghi e chi più ne ha più ne metta. Potrete inoltre interagire con i vari personaggi che incontrerete nel corso dell'avventura, che vi forniranno informazioni utili per capire le oscure trame che si stanno tessendo nel regno di Darokin. Il gioco non presenta niente di innovativo come idea di fondo, offre solo un diverso modo di gestire i personaggi e aggiunge l'utilizzo di armi a distanza e di molti incantesimi. Il gioco è molto divertente, peccato che, come quasi tutti i giochi, possieda un sistema di "continue" che vi permetterà di finirlo alla terza partita, la voglia di rigiocarlo, comunque, è data dalla possibilità di seguire gli altri percorsi messi a disposizione.

**VOTO 82%**





Avete raggiunto il settimo livello, complimenti! Anche se con un nome del genere, sinceramente, ci saremmo aspettati di più.



Ancora uno scontro con un drago. Questa volta la magia vi dà una mano. Cercate di usare in maniera parsimoniosa le vostre doti magiche potrebbero servirvi più avanti.

## Traxton 2 (Konami)

**S**i tratta dell'ennesimo sparatutto globale. A bordo della vostra astronave dovrete distruggere ogni cosa che appaia sullo schermo e accenni al benché minimo movimento, e se non si muove vuol dire solo che sarà più facile colpirla. Il divertimento è assicurato dall'immane quantitativo di armi e bonus messi a vostra disposizione dai folli programmatori. Le armi vanno da piccoli colpi blu a tempeste di energia che riempiono tutto lo schermo vaporizzando ogni nemico, cosa che comunque vi creerà non pochi problemi nel distinguere i vostri colpi da quelli dei nemici. La struttura di *Traxton 2* è quella strausata nel 99% degli sparatutto visti finora: schermo a scorrimento verticale con una miriade di astronavi nemiche di tutte le fogge e dimensioni che vi scaricano addosso ogni genere di colpo. Come ogni gioco di questo genere, risulta molto divertente da giocare, pur non proponendo nulla di nuovo e sfruttando caratteristiche prese a prestito da altri giochi.

**VOTO 73%**

• **Amarok**



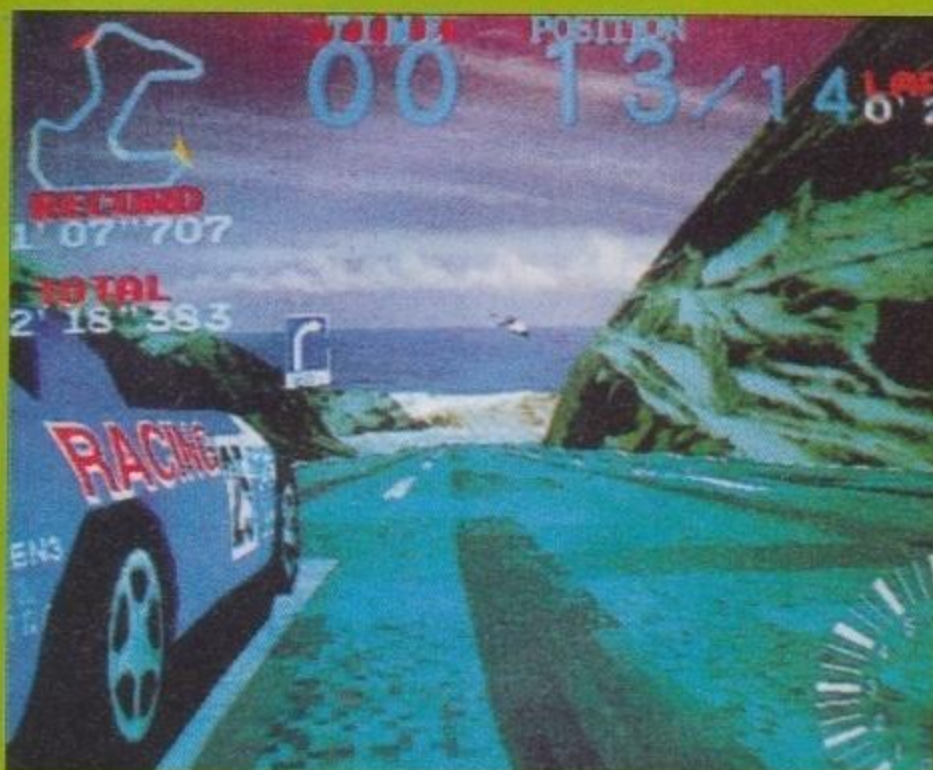
La potenza di fuoco della serie di *Traxton* è sempre stata una delle caratteristiche di questi titoli.

## RIDGE RACER

Signore e signori, la puntata odierna è dedicata a *Ridge Racer*, ultima fatica della Namco nel settore del Coin Op. Il gioco è un diretto concorrente di *Virtua Racing* (il capolavoro di casa Sega), anche se è un "single" (cioè non potete giocare in due, né tantomeno in quattro). La grafica è stupenda e di una fluidità mai vista prima. Il sonoro, rigorosamente metallaro, è ottimo e la giocabilità ai massimi livelli. Lo scopo del gioco è intuitivo e immediato: arrivare primi e godersi la scena finale (veramente spettacolare). Inseriti i gettoni, vi verrà offerta la possibilità scegliere il tipo di cambio (automatico o manuale a 6 marce) e, successivamente, la difficoltà (le canoniche easy, medium e hard). Al contrario di *Virtua Racing*, il circuito è unico, ma molto vario: vi ritroverete, infatti, sulle pendici di una montagna, lungo la costa californiana e "addirittura" in una galleria. Cambiano inoltre le condizioni meteorologiche e il momento della giornata durante il quale si gareggia. Aumentando la difficoltà, i giri da compiere e la velocità massima del vostro bolide, dal quale, comunque, non vi dovete aspettare prestazioni eccezionali, almeno nel primo livello. Ai lati della pista troverete palme, spettatori e perfino altre macchine ferme con famigliole che guardano dal finestrino. La ciliegia sulla torta è un elicottero che vi seguirà per tutta la durata della corsa. L'unica



*Ridge Racer* sembra aver reso perfetto il genere guida, naturalmente, solo fino alla prossima volta.



pecca è causata forse dalla longevità, ma d'altronde si sa che i Coin Op sono lì per farvi spendere la mancietta settimanale (perlomeno la mia). Per adesso, comunque, si tratta del miglior gioco di guida in sala giochi.

**Voto 93%**

• **Flash**



Gli annunci devono essere spediti a  
**Game Power- Annunci**  
via Aosta 2 - 20155 MILANO  
o inviati via fax a GP Annunci  
02-33104726

# ANNUNCI

## VENDITA

**VENDO Sega Game Gear** nuovo (con garanzia) + *Columns* + *Super Kick Off*, causa inutilizzo a L. 200.000.

Walter tel. 0341/542237 (ore serali).

**VENDO Super Nintendo Pal version** + 7 giochi (tra cui *Street Fighter II*), 2 joypad (uno con auto-fire), cavo scart, adattatore universale a L. 500.000 trattabili.

Carlo Paoloni Via Trieste, 15 - Loreto (An) - tel. 071/977189 (ore pasti).

**VENDO Sega Mega Drive** + joypad + converter + 10 giochi (*Sonic*, *Altered Beast*, *Arrow Flash*, *Topolino*, *Moonwalker*, *Taz Mania*, *Alien 3*, *Super Monaco GP*, *Deadly Moves*, *Mazinga*), con in regalo la video-cassetta di *Hokuto No Ken* (originale). Vendo il tutto a L. 750.000, oppure scambio con un Super Nintendo + 5/6 giochi tra cui *Hokuto No Ken 6*.  
Mirko tel. 0331/730695  
tel. 0823/912588 (fino all'inizio del nuovo anno scolastico).

**VENDO Sega Mega Drive** con cavo A/V, 2 joypad, Arcade Power Stick, 7 giochi (*Atomic Runner*, *Batman*, *Moonwalker*, *Sonic 1 e 2*, *Streets of Rage 2*, *Terminator*) a L. 600.000 o scambio con Super Nes NTSC + 3 giochi. Inoltre vendo cartuccia *Road Runner* per Super Nintendo a L. 90.000 (1 mese di vita) o scambio con *Super Mario Kart* italiano (o con un altro gioco italiano).  
Riccardo Maso tel. 0438/32217 (ore serali).

**VENDO le seguenti cartucce** a L. 30.000 cadauna. Per Game Boy: *Chess Master*, *Battletoads*, *Revenge of Gator*, *Kick Off*, *Gremlins 2*. Per Master System: *Time War*. Per Lynx: *Chip Challenge*, *Gauntlet*, *Paperboy*, *Blue Lighting*, *Chekered Flag*, *Warbirds*, *Slime World*. Per Game Gear: *Shinobi*. Inoltre vendo console Lynx 2 + il gioco *California Games* a L. 170.000 (incluso contenitore e libro 'Giocare con il Lynx').  
Mario Trani Via Roma, 93 - 80077 Ischia (Na). Indicare nome e numero telefonico.

**VENDO Mega Drive** versione europea nuovissimo (in garanzia) con Arcade Power stick, SG Fighter (joypad) e 5 giochi. Tutti in ottimo stato con istruzioni a L. 500.000 trattabili.  
Luigi tel. 081/7415727 ore pasti.

**VENDO giochi per Super Nintendo:** *Pilotwings*, *F-Zero*, *Castelvania 4* (americani), *Super Aleste* (giapponese), *Pilotwings*, *Super Soccer* (italiani) a L. 50.000 cad. *Spanky Quest* a L. 40.000.  
Sandro tel. 0547/331208.

**VENDO per Mega Drive** i seguenti titoli: *Sonic 2* L. 80.000, *Chuck Rock* L. 75.000, *Road Rash* L. 60.000. Annuncio sempre valido!!!  
Fabio tel. 02/6126750.

**VENDO Super Nintendo europeo** + *Super Mario World* + 2 joypad + cavo scart a L. 250.000 + *Super Soccer* a L. 350.000 + *Turtles IV* a L. 410.000 trattabili. Vendo anche le tre cartucce separatamente al prezzo di L. 70.000 trattabili, il tutto in ottime condizioni.  
Aluise Dri tel. 041/482038.

**VENDO Nes** + 2 giochi a scelta a L. 100.000 oppure i seguenti titoli: *Mario Bros*, *Super Mario Bros*, *Simon's Quest*, *Castelvania 3* (Usa), *Mega Man*, *Double Dragon 2*, *Bionic Commando*, *Gradius*, *Life Force* a L. 30.000 cadauno.  
Filippo tel. 0547/23349.

**VENDO Nes** + pistola Zapper + i giochi *Super Mario Bros*, *Duck Hunt* e *Dream Master* a L. 210.000 contrattabilissimi.  
Michela Giovinazzo Via Nicola Coviello, 14 - 00165 Roma tel. 06/66419131.

**VENDO Megadrive**, 2 joypad, *Altered Beast*, *Power Athlete*, *Taz Mania*, *S. Shinobi*, *Wonder Boy 5* a L. 300.000. Inoltre vendo Super Nes, 2 joypad, *Street Fighter 2*, *S. Mario Kart* e riviste a prezzo trattabile (anche separatamente).  
Damiano tel. 0322/804390.

**VENDO a prezzo stracciato** giochi per Black Power - Black Rage (schede originali).  
Domenico tel. 085/9462020.

**VENDO Nes** completo di pistola Zapper e i seguenti 9 giochi: *Nintendo World Cup*, *Star Wars*, *Solstice*, *Robocop*, *Tiger Hell*, *Silent Service*, *Stealth*, *Top Gun 2 + 2* joypad + 1 joystick + Game Genie a L. 300.000 o scambio con Sega Mega Drive + 2 o 3 giochi.  
Sergio tel. 02/45702636.

**VENDO per Sega Mega Drive** la cassetta *Kid Camaleon* (L. 80.000), un mese di vita. Inoltre vendo, sempre per MD, un control pad (L. 30.000), comprato a Natale. Massima serietà.  
David tel. 0362/629617.

**VENDO, scambio, acquisto** giochi per Super Nes/Famicom e Gameboy. Annuncio sempre valido.  
Tiziano tel. 0187/517068 (ore serali).

**VENDO mitico Final Fight** per Super Nintendo italiano, completo di scatola originale, istruzioni e garanzia. Il tutto con un giorno di vita dal momento della spedizione (4/06/93) a L. 130.000.  
Pierpaolo Pucciarelli via del Gallitello, 50 - 85100 Potenza tel. 0971/52217 (dalle ore 16,00 alle ore 20,00).

**VENDO giochi per Nes** in buonissimo stato con libretto di istruzioni: *Knight Rider* (L. 45.000), *World Cup* (L. 45.000), *Zelda the Legend* (L. 50.000), *Airwolf* (L. 45.000), *Wizards & Warriors* (L. 45.000), *Duck Hunt* (L. 45.000), *Hogan's Alley* (L. 45.000). Vendo inoltre giochi per Game Boy in ottimo stato con libretto di istruzioni: *Qix* (L. 30.000), *Dragon's Lair* (L. 30.000), *Marble Madness* (L. 25.000). Annuncio sempre valido.  
Maurizio tel. 0965/642074.

**VENDO per Black Rage o Black Power** le seguenti schede in blocco: *Vigilante*, *Green Beret*, *Mexico '86*, *World Cup '90*, *Shinobi*, tutte a sole L. 400.000 intrattabili.  
Massimo tel. 0373/273986.

**VENDO n°2 Atari Lynx** con imballi originali (anche separatamente) + 12 giochi (*Checkered Flag*, *Ninja Gaiden*, *Slime World*, *Rygar*, ecc.) per ciascuna console a L. 170.000 + relativi alimentatori

e cavo Comlynx.

Giacomo Pagano Via Treves, 34 - Bologna tel. 051/424963.

**VENDO Sega Mega Drive** giapponese (ma fa girare anche cartucce americane ed europee) con 18 cartucce e 2 joypad in perfette condizioni a L. 900.000 solo in blocco. Solo Milano.  
Andrea tel. 02/58319335.

**VENDO giochi per Nintendo** a prezzi interessanti, tra cui *Zelda*, *Mega Man*, *Bionic Commando*, *Icary Warriors* e tanti altri.  
Mario tel. 0341/361683 (ore serali).

**VENDO Nintendo Nes** + 1 joypad + 1 joystick *Mother Ship* + 6 giochi: *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 2*, *Kid Icarus*, *Duck Tales*, *Faxanadu*, *The New Zealand Story*. Il tutto in buono stato a L. 350.000 con codici e trucchi per i suddetti giochi. Annuncio valido solo per zona Piacenza e provincia.  
Maurizio Rivioli via G. Matteotti, 42 - 29020 Vigolzone (Pc) tel. 0523/870135 dalle ore 16,00 in poi (domenica esclusa).

**VENDO Super Nintendo** + 1 joypad (in più) + convertitore Usa/Japan/Italy, *S. Mario Kart* + *Turtles in Time IV* + *WWF*. Il tutto a L. 550.000 trattabili. Preferibilmente zona Torino.  
Pietro tel. 011/9883720 (solo sabato e domenica).

**VENDO Sega Master System** nuovissimo (2 mesi di vita) completo di joypad e istruzioni a L. 120.000 e tre cartucce (*Paperino*, *Castle of Illusion* e *Forgotten Worlds*) a L. 35.000 cad. Console e cartucce in blocco a L. 200.000.  
Roberto tel. 06/6584189 (ore pasti).

## SCAMBIO

**SCAMBIO e vendo** cartucce per Super Famicom, Neo Geo, Duo, Mega Drive e portatili. Possibilità di avere anche console e novità a prezzi interessanti.  
Andrea tel. 0331/280847.



# LA PRIMA CONSOLE A 128 BIT: EL MITIC!

È ormai pronta la vera console del futuro. Il Mitic, realizzata da una ditta italiana, verrà lanciata il 1° aprile in Lombardia, regione che farà inizialmente da campione. La particolarità del Mitic, oltre alla straordinaria potenza (ben 128 bit!), è quella di rivolgersi direttamente al pubblico italiano, con software, istruzioni e scritte su joypad e console in lingua locale. "Abbiamo sentito la necessità di far capire al pubblico che la console e i giochi a lei dedicati siano direttamente sviluppati per loro. Perciò abbiamo deciso di tradurre i manuali, le istruzioni e gli stessi titoli in dialetto", ci ha confidato un portavoce della Mitic SpA, "Per ora in lombardo, ma quando il lancio verrà effettuato in altre regioni faremo in modo di utilizzare il dialetto del luogo." Qualche esempio, i primi titoli realizzati per il Mitic saranno: *Sonic: el purcuspìn ch'el cur*, *La fùria fatal*, *Le machinin piscinin*, *L'ispeur gaggé*, *El terminadur*, *El ghisa de fer* (ispirato a Robocop), *La rabia in de la gabia*, *Chuck Rock 2: el fièu del Chuck*, *L'omm tigneoula l'è ritornà* (ispirato a Batman), *I picadur de la strada 2 cun el Turbo*, *Mario: El trumbè cui barbis*. Una vasta gamma di titoli che, accompagnata da una grafica e da un sonoro spettacolari, faranno del Mitic un successo tutto italiano. Quanto prima recensiremo i giochi del Mitic (non so ancora in quale dialetto) quindi continuate a seguire Gheim Pauà!



ma delle immagini del libretto d'istruzioni del Mitic. Come potete notare le spiegazioni sono tutte in dialetto milanese. Ovviamente a seconda della regione in cui verrà distribuito, il testo sarà tradotto nel dialetto locale.



Finalmente la prima foto ufficiale della nuova macchina della Sega!

## ZIA O NON ZIA QUESTO È IL PROBLEMA!

Sono stufo di questo stato di cose! Non è possibile che tutti i ragazzi (e le donzelle) qui in redazione passino ore e ore attaccati ai videogheims senza capirne realmente il significato.

Io ho una certa esperienza e queste cose le so, i figli mica nascono sotto i cavoli e non li porta la cicogna, i figli si fanno con il pongo!

Quindi ho deciso che d'ora in avanti non sarete costretti a leggere solo le loro sciocchezze, ma avrete anche la possibilità di avere delle chiare indicazioni sui giochi.

li anche grazie alle mie recensioni. Ebbene sì, anche la vostra cara zietta comincerà a recensire i titoli che a vagonate arrivano in redazione ogni mese.

Basta con le pentole e i fornelli, basta con l'incontinenza dell'Eufemio, basta con il the e i pasticcini! Zia Marisa sarà là vostra guida all'interno di questa gabbia di matti! Dal prossimo numero sulle pagine di Gheim Pauà!!! (Che Dio ce ne scampi! Ndi Tutta la Redazione!)





VENDETTA PER CORRISPONDENZA - SPED  
**ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114**  
 APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 - ORARIO CONTINUO

Afterburner III USA .....119.900  
 Aladdin Euro .....119.000  
 Alien 3 USA .....99.000  
 Amazing Tennis USA ...109.900  
 A. Agassi Tennis USA...99.900  
 Another World Ital.....  
 Aquatic Games Jap.....79.000  
 Aquatic Games Jap.....79.000  
 Aquatic Games USA.....79.000  
 Asterix G. Rescue Euro109.000  
 Batman Returns Ital. ....89.900  
 Batman Rev. of J. USA...99.000  
 Battletoads USA.....99.000  
 Biohazard Battle Ital. ....69.900  
 Busby Ital. ....109.000  
 Cool Spot Ital. ....109.000  
 Cool Spot USA .....99.000  
 David Cup Tennis USA ...99.000  
 Davis Cup Tennis .....139.900  
 Desert Strike USA .....79.000  
 Donald Duck Ital. ....99.000  
 Double Dragon III Ital....99.000  
 Ecco the Dolphin Jap....99.000  
 European Soccer Ital....99.000  
 F-22 Interceptor USA...89.000  
 Fatal Fury USA.....109.000  
 FIFA Int. Soccer.....139.900

Final Fight mega CD.....129.900  
 Flashback USA .....109.000  
 Formula One Euro.....109.000  
 Gaires Japanese.....59.900  
 General Chaos Ital.....109.000  
 Golden Axe II M.D. Jap. 99.000  
 Golden Axe III Jap. ....99.000  
 Gunstar Heroes Ital. ....99.000  
 Haunting Ital. ....119.000  
 Hook Ital.....109.000  
 Jennifer Capriati Tennis.99.000  
 John Madden 93 USA...89.000  
 John Madden Football 2 USA...  
 .....99.000  
 Jungle Strike Euro .....105.000  
 Jungle Strike USA .....105.000  
 Jurassic Park USA.....109.000  
 Lighten Force USA.....89.000  
 Lotus Turbo Chal. Jap. 99.000  
 Micro Machines USA ...99.000  
 MIG 29 Ital.....99.000  
 Mortal Kombat Ital. ....129.900  
 NBA All Star Chal.USA...99.900  
 NHL Hockey .....99.000  
 NHL Hockey 94 USA...119.000  
 Olympic Gold USA.....99.000  
 Out of this World USA...99.000

Out Run Japan .....99.000  
 Ranger-X USA .....99.000  
 Rocket Knight Adv. Ital. 99.000  
 SA .....99.000  
 Sensible Soccer Ital. ....99.900  
 Shining Force USA.....109.000  
 Sonic 2 USA .....99.000  
 Sonic Megadrive Japan. 99.000  
 Sonic Spinball.....99.000  
 Sonic Spinball Ital. ....109.000  
 Speedball2 Deluxe USA .89.000  
 Street of rage II Ital. ...109.000  
 Streets of Rage 2 Jap. 109.000  
 Streets of rage M.D.....99.000  
 Summer Challenger Ital. 89.000  
 Sunset Rider USA.....99.000  
 Super Kick off Ital. ....105.000  
 Super Monaco GP II Jap.79.000  
 Tazmania USA.....99.000  
 Tecmo World Cup USA...99.000  
 Terminator 2 USA .....99.000  
 Terminator Ital. ....99.000  
 Test Drive 2.....69.000

Tiny Toon Adv. Jap.....99.000  
 Tiny Toon Adv. Euro .....99.000  
 Tiny Toon Adv. USA.....89.900  
 Ultimate Soccer Ital. ....99.900  
 Virtual Pinball.....149.900  
 Winter Challenger Ital. ..89.000  
 World Cup Soccer Ital. ...89.000  
 World Cup Soccer USA .79.000  
 X Men USA.....109.000  
 X-Men Ital.....99.000  
 Xenon 2 Ital. ....99.000  
 Zool Ital.....129.900



SEGA MEGADRIVE 2

L. 299.000



20<sup>th</sup> Century Almanac..109.000  
 Animals: San Diego Zoo109.000  
 Battle Chess .....119.000  
 Dragon's Lair .....119.000  
 Lemmings.....119.000  
 Mad Dog .....125.000  
 Monster Manor.....119.000  
 Nighttrap .....119.000  
 Oceans Below .....109.000  
 Stellar 7 .....125.000  
 Total Eclipse .....125.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN

L. 1.299.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE

**ALEX**  
 COMPUTER

C.so Francia 333/4 - TORINO

Via Tripoli 179/b - TORINO

- GRUGLIASCO (TO)

Venite a trovarci nel  
**NOSTRO NUOVO  
 PUNTO VENDITA  
 DI 300 mq**  
 presso la  
**SHOPVILLE LE GRU**  
 Grugliasco (Torino)



|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Adventure Island Ital.  | 29.900 |
| Addams 2 Ital.          | 69.900 |
| Addams Family USA       | 59.000 |
| Alien 3 Ital.           | 29.900 |
| Barts VS Mutants Ital.  | 69.000 |
| Barbie Ital.            | 29.900 |
| Battle Toads Ital.      | 29.900 |
| Boulder Dash Ital.      | 29.900 |
| Braccio di Ferro Ital.  | 69.900 |
| Bubble Bobble           | 59.000 |
| Bubble Ghost USA        | 36.000 |
| Bugs Bunny Ital.        | 29.900 |
| Burger Time Delux Ital. | 59.000 |
| Castalian Ital.         | 29.900 |
| Cool World Ital.        | 69.900 |
| Crash Dummies Ital.     | 29.900 |
| Darkwing Duck Ital.     | 69.000 |
| Dr. Mario USA           | 49.000 |
| Dragon's Lair Ital.     | 69.000 |
| Dragon's Lair USA       | 59.000 |
| Duck Tales              | 69.900 |
| Elevator Action Ital.   | 59.000 |
| Elevator action Japan   | 59.000 |
| F 15 Strike Eagle Ital. | 69.900 |
| F1 Race + adat. 4 gioc. | 70.000 |
| Ferrari GP              | 59.000 |

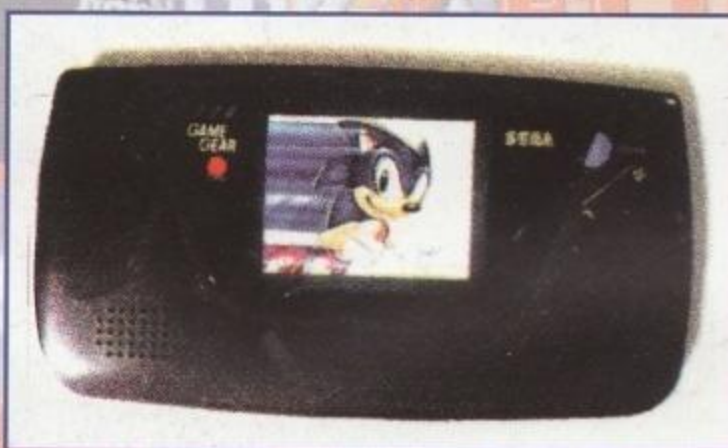
|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Ferrari Grand Prix Ital. | 69.000 |
| Fighting Simulator Ital. | 69.000 |
| Final Fantasy Legend II  | 69.000 |
| Fortified Zone Ital.     | 59.000 |
| Garfield Ital.           | 29.900 |
| Gargoyles Quest Ital.    | 59.900 |
| George Foreman Boxing    | 69.000 |
| Go go Tank USA           | 49.000 |
| Little Mermaid Ital.     | 29.900 |
| Jurassic Park            | 69.900 |
| Kid Dracula Ital.        | 69.000 |
| Kirby's Dream Land       | 29.900 |
| Klax                     | 59.000 |
| Kung Fu Master Ital.     | 29.900 |
| Looney Tunes Ital.       | 29.900 |
| Mario & Yoshi Ital.      | 29.900 |
| Mercenary Force USA      | 59.000 |
| Mickey Mouse Ital.       | 29.900 |
| Mickey's Dangerous       | 59.000 |
| Mortal Kombat Ital.      | 69.900 |
| Mystic Guest Ital.       | 75.000 |
| Nigel Mansell Ital.      | 69.900 |

## GAME BOY CONSOLE L. 99.000

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Parasol Star Ital.        | 69.000 |
| R-Type                    | 59.000 |
| Revenge of Garor USA      | 49.000 |
| Shadow Warriors Ital.     | 69.000 |
| Snoopy M. Show Ital.      | 29.900 |
| Speedy Gonzales Ital.     | 69.900 |
| Super Kick off Ital.      | 69.000 |
| Super Mario Land          | 59.000 |
| Super Marioland 2 Ital.   | 69.000 |
| T.M.N.T. II               | 69.000 |
| Terminator 2 Ital.        | 59.000 |
| Terminator 2 USA          | 69.000 |
| Tiny Toon adventure Ital. | 69.000 |
| Titus the Fox Ital.       | 29.900 |
| Top Rank Tennis Ital.     | 69.000 |
| Track e Field Ital.       | 69.000 |
| Xenon 2 USA               | 59.000 |
| Yoshi's Cookie Ital.      | 29.900 |
| Zelda 3                   | 69.000 |



## GAME BOY CONSOLE + TETRIS + CUFFIE L. 125.000



## GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

|                        |        |                      |        |
|------------------------|--------|----------------------|--------|
| Aleste Japan           | 79.000 | Sensible Soccer      | 59.900 |
| Batman Return Ital.    | 69.000 | Shinobi 2 USA        | 69.000 |
| Batman Returns USA     | 59.900 | Shinobi USA          | 69.900 |
| Bure Knuckle II Jap.   | 69.000 | Sonic 2 Japan        | 69.000 |
| Chuck Rock USA         | 69.000 | Sonic USA            | 59.000 |
| Dragon Ninja           | 69.000 | Space Harrier USA    | 59.000 |
| Galaga 91              | 59.000 | Star Wars            | 89.900 |
| G. Foreman K.O. Box    | 59.000 | Super Kick Off Ital. | 69.000 |
| Hook                   | 59.900 | Super Monaco GP      | 55.000 |
| In the Wake of Vampire | 59.000 | Super Monaco GP 2    | 59.000 |
| Indiana Jones Last USA | 69.000 | Surf Ninja           | 69.000 |
| Jurassic Park Jap.     | 59.000 | Talespin USA         | 69.000 |
| Mortal Kombat Ita.     | 79.900 | Tazmania USA         | 69.000 |
| Olympic Gold           | 69.000 | Terminator Ita.      | 69.000 |
| Prince of Persia USA   | 69.000 | Terminator USA       | 69.000 |
| Robocod                | 89.900 | Vampire USA          | 69.000 |
|                        |        | Wimbledon Tennis     | 59.900 |
|                        |        | World Cup soccer     | 69.000 |
|                        |        | WWF steel cage USA   | 69.000 |

|                     |         |
|---------------------|---------|
| 7th Sega USA        | 119.000 |
| Addams 2            | 59.900  |
| Aladdin Ital.       | 159.000 |
| Alien 3             | 59.900  |
| Art of Fighting     | 159.000 |
| Asterix Ital.       | 139.900 |
| Bart's Nightmare    | 59.900  |
| Batman Return Ital. | 129.000 |
| Batman Return USA   | 129.000 |
| Battletoads         | 59.900  |
| Bubsy               | 59.900  |
| Castelania IV       | 59.900  |
| Dingo's Caper       | 59.900  |
| Cool Spot USA       | 119.000 |
| Euro Football Ital. | 119.000 |
| F Zero Ital.        | 119.000 |
| Fatal Fury Ital.    | 159.000 |
| Final Fight II Sfam | 139.900 |
| Final Fight 2       | 59.900  |
| Flashback Ital.     | 139.000 |
| Gaemon II SF        | 189.000 |
| Geoff Troop         | 59.900  |

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| Jimmy Connors Ital.        | 139.000 |
| Jurassic Park Ital.        | 159.000 |
| Lemmings                   | 59.900  |
| Mario Kart                 | 109.000 |
| Mario Kart Ital.           | 119.000 |
| Mechwarrior                | 59.900  |
| Mortal Kombat Ital.        | 149.900 |
| Nigel Mansell F1 Chal.     | 149.000 |
| Nigel Mansell Ital.        | 119.900 |
| Prince of Persia Ital.     | 149.000 |
| Probotector Ital.          | 139.000 |
| R-Type III SF              | 189.000 |
| Rockman X SF               | 179.000 |
| Rushing Beat III SF        | 179.000 |
| Secret of Mania USA        | 148.000 |
| Spiderman/X-Men            | 59.900  |
| Star Wing                  | 59.000  |
| Street Fighter II Turbo    | 189.000 |
| Street Fighter II T. Ital. | 159.000 |
| Super Aleste               | 59.900  |
| Super James Pond           | 59.900  |
| Super Adventure Island     | 59.900  |

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| Super Mario All St. Ita.  | 139.000 |
| Super Mario Coll. SF      | 179.000 |
| Super off Road Ital.      | 129.000 |
| Super Soccer Ital.        | 119.000 |
| Super Star Wars Ital.     | 139.000 |
| Super Strike Gunner       | 59.900  |
| Super Tennis              | 59.900  |
| Super Turricon USA        | 119.900 |
| Tiny Toons                | 59.900  |
| Tom e Jerry Ital.         | 139.000 |
| Top Racer II SF           | 155.000 |
| Troddlers Ital.           | 139.900 |
| Turtles IV Ital.          | 139.000 |
| Turtles III SF            | 159.000 |
| WWF Superstar             | 59.900  |
| World League Basket Ital. | 119.000 |
| Zelda 3 Ital.             | 119.000 |



## SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 1 JOYPAD L. 299.000



# MEGABOY

**Noleggio e Vendita Video Giochi  
Console - Accessori**

**IMPORTAZIONE DIRETTA  
GIORNALIERA**



**SEGA**  
WELCOME TO THE NEXT LEVEL

**GAME BOY**

**NOVITÀ  
IN ANTEPRIMA  
ASSOLUTA**

**VASTISSIMO  
ASSORTIMENTO  
VIDEOGIOCHI  
3000 TITOLI**

**SEGA  
Megadrive - Genesis  
Mega CD - Sega CD  
Game Gear  
Master System**

**NEC  
PC Engine  
Turbo Duo**

**NINTENDO  
Super Famicom  
Super Nintendo  
Game Boy - NES**

**SNK  
Neo  
Geo**

**ATARI  
Lynx**

**SPECIALIZZATO NEL  
SETTORE CONSOLE  
CON LE MIGLIORI  
MARCHE**

**NOLEGGIO  
VIDEOGIOCHI  
(SOLO PER ROMA)  
OLTRE 4000 TITOLI  
DISPONIBILI**

**AMIGA  
CD 32**

**3 D O**

**YEAH!!!  
I PREZZI  
PIU' BASSI  
DI ROMA!!**

**VENDITA  
PER CORRISPONDENZA  
IN TUTTA ITALIA  
CON SPEDIZIONE  
GRATUITA**

**ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)**

**TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65**